TAM SÜRÜM ALONE in the DARK III OYUNU

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr • 2000/10 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)



BEDAVA play

24 sayfalık PlayStation dergisi

Spor oyunlarının en görkemlileri

# OLİMPİYATLAR

## SYDNEY 2000

Olimpiyat heyecanını bilgisayarınızda yaşayın

## HOMEWORLD CATACLYSM

Mükemmel grafikleriyle Homeworld'e yeni görevler

## STAR TREK NEW WORLD

Atılgan ekibinin torunları şık bir RTS ile karşımızda

İNCELEME

STRATEJİ

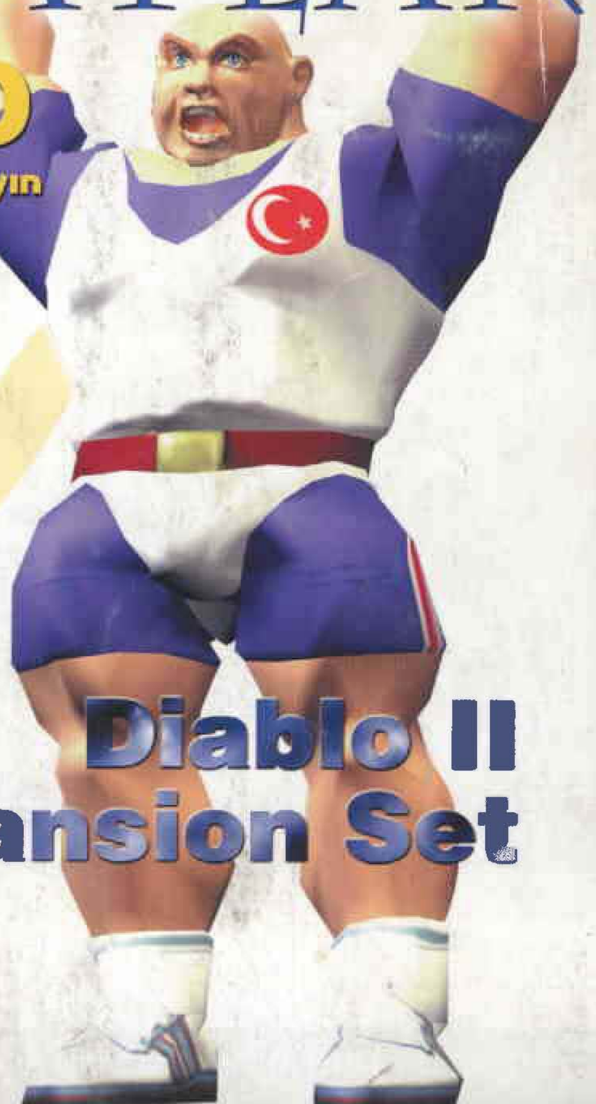
DEUS EX

ICEWIND DALE

VAMPIRE

MDK 2

ALONE IN THE DARK 3



Diablo II Expansion Set

# Nerede Bu Oyunlar

Bu ay sık sık duyduğumuz bir cümle ile başlamak istiyoruz dergiye: "Nerede bu oyunlar?"

Eylül ayı içinde bilgisayarcıları ziyaret edenler, dünyada çoktan yayınlanmış pek çok oyunu (Homeworld Cataclysm, Sanity, Star Trek New World...) aradan haftalar geçmiş olmasına rağmen bulamadılar. Aylarca önceden kalmış, belki defalarca bitirilmiş oyunlardan başka bir şey bulamayan oyun severlerin isyanına tanık olduk bu ay.

Biz sizi uyarmıştık demek istemiyoruz ama, uyarmıştık işte. Ülkemize orijinal oyun getiren firmaların bile distribütörü oldukları firmaların çıkan oyunlarını getirtirken düşünmeye başladıkları yetmiyormuş gibi, her ne olduysa bu ay yeni çıkan oyunların kopyalarını üretmek de mümkün olmadı sanırız veya üretildiyse de kimse Türkiye'ye getirmeye cesaret edemedi. Sonuçta, çoğunuz tatilinizin son ayını oyunsuz geçirdiniz. Artık anlatmaktan yorulduk ve tekrar da etmeyeceğiz ama orijinal oyunlar dururken gidip kopyalarını tercih ettiğiniz sürece bindiğiniz dalı kesmeye devam edeceksiniz.

Sevgiler



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

**Korsan kopya oyunlar sonunda büyük bir bela açtılar başımıza...**

# Twilight's Gleaming

En çok oynanan online oyunlardan biri olan Asheron's Call yeni değişikliklere gitti. Oyuna yepyeni düşman yaratık ırkları eklendi ve eski topraklardan bir bölümü oyunun dünyasında oluşan bir felaket sonucu yok oldu. Bu gelişmelerin yanında diğer online oyunlarda olan oyuncuların kendi kıyafetlerini boyayabilmeleri gibi yeni özellikler eklendi, yeni zırhlar ve dungeonlar dizayn edildi. Ayrıca artık oyunculara atabilecekleri silahlar veriliyor. Bıçak ya da cirit aklınıza gelmesin hemen, elinize geçirdiğiniz kupa, vazo, bardak gibi eşyaları da atabileceksiniz. Bunlardaki isabet yüzdenizde atıcılık kabiliyetinize bağlı olacak. Ayrıca bu ay yapılacak yeni bir update ile yeni parçalar ekleneceği duyuruldu. Tüm yeniliklerin dışında rakiplerindeki gelişmeleri izleyen oyun yapımcıları bu tip sıradan sayılabilecek değişik ve update'lerin yanında radikal değişikliklere gideceklerinin sinyallerini şimdiden vermeye başladılar. İlerleyen günlerde bizi senaryonun da ağırlık taşıyacağı yepyeni ve gizemli gelişmeler bekliyor. Bu gelişmeyle ilgili tüm bilgiler şu anda devlet sırrı gibi saklanmakta. Microsoft'takileri cevap için biraz zorladığınızda verdikleri tek ipucu ise uğursuz ve kötü bir şeylerin yolda olduğu.





# Kendi Deus Ex görevlerinizi yaratın!

Eidos Interactive ve Ion Storm, Deus Ex oyunun gördüğü ilgi üzerine oyuncular için bir görev dizayn programı planladıklarını duyurdular. Bu yeni program sayesinde oyuncular yalnızca kendi oyunlarını yaratmakla kalmayacaklar, mevcut haritalar üzerinde değişiklikler yapabilecek yepyeni haritalar yaratabilecekler. Download paketinin içinde Unreal oyunun yaratılışında level dizaynları için kullanılmış olan UnrealEd programının geliştirilmiş bir versiyonu olacak. Standart dizayn dışında oyuncular hikaye akışının içine kendi yarattıkları bilgisayar kontrolündeki karakterleri de katabilecekler. Kendi hikayelerini yaratabilecekler, hatta yapay zeka ve oyunun ara demoları ile dahi oynayabilerek tamamen kendilerine has bir Deus Ex oynayabilecekler. Yapabilecekleri yanlızca bunlarla sınırlı kalmayacak. MP3 formatında konuşmalar kayıt ederek bunu oyun içinde kullanabilecekler. Paketin içindeki bir program sayesinde kendi eşyalarını ve karakterlerini yaratabilecekler. Tabii bu kadar bilgi verdikten sonra "bütün bunlarla nasıl başa çıkacağım" diye düşünmeye başlamış olabilirsiniz. Programı yapanlar bunu düşünerek içine ufak bir el kitabı da koyacaklarını açıkladılar. Oyunun proje yöneticisi Warren Spector bu yeni gelişmeyle ilgili çok heyecanlı olduğunu söylüyor. Eğer her şey yolunda gittiyse program şu sıralar oyunun sitesinde download etmeye hazır olmalı. E daha ne bekliyorsunuz? Biz şimdiden planlar yapmaya ve kafamızdan senaryolar üretmeye başladık bile. Açıkçası bizi Quake editörü kadar heyecanlandırdı.



# EUROPA

Hepimiz Total Recall ya da Star Wars gibi ileriki yüzyıllarda geçen bilimkurgu filmlerine bayılıyoruz. Birde bu filmlere Alien'da olduğu gibi uzaylı yaratıklar eklenince iyi bir kurguyla beraber heyecandan koltuklarımıza yapışıp kalıyoruz. İşte bunun farkında olan Evolution Games Europa adlı yeni bir 3rd person bakış açılı bilimkurgu adventure oyunu yaptığını açıkladı. Oyun, insanların genetik ve nanoteknoloji alanlarındaki ilerlemeleri sonucunda tüm hastalıklarla başa çıktıkları, fiziksel özürlülük kavramının ortadan kalktığı ve derin uzay yolculuklarının gerçeğe dönüşebildiği bir dönemde geçecek. Yeni gezegenler yeni maden ve gaz kaynakları demek olduğundan aç gözlü maden şirketleri de bala üşüşen sinekler yeni gezegenlere hücum etmiş onları sonuna kadar sömürmektedirler. Tüm bunlar gerçekleşmeden 15 yıl önce, henüz keşifler sürerken gezegenlerden birinin kutbunda garip bir uzaylı forma rastlanılır. Bununla ilgili tehlikeli gelişmeleri sezen araştırma grubunun başkanı görevden uzaklaştırılır ve daha sonra bulundukları üssü yok etmeye çalışırken yakalanıp içeri atılır. Biz oyuna keşiflerin yapılmasından sekiz yıl sonra gireceğiz. Üç ayrı ırktan birini seçerek oyuna başlayacağız ve Jüpiter'in uydularından biri olan Europa'da tüm bu olayların arkasındaki sırrı çözmeye çalışacağız. Yani bir nevi dedektiflikte yapacağız. Europa'da multiplay desteği de mevcut olacak. Oyun konu olarak ümit verici görünse de klasik "tehlikeli uzaylı" kalıbından kurtulamadığı için kalitesi konusunda bizi biraz şüpheye götürdü ama grafikleri görünce bu düşüncemizden vazgeçtik ve "acaba yeni bir Half Life mı geliyor" diye düşünmeye başladık. Tabiiki oyunu görmeden bir şeyler söylemek zor.



# BİZİMLE KAPIŞMAYA NE DERSİNİZ !

Süper Online ve dergimiz arasında yapılan görüşmeler sonucu Bodrum E-base'de yapılacak oyun turnuvasına bizde katılıyoruz. E-base'ler bildiğiniz gibi Süper Online'ın yeni Internet üsleri ve firma kısa bir süre içerisinde Türkiye'yi bu modern ve çağdaş üslerle donatmayı planlıyor.




Turnuva belki de Türkiye'de en fazla online oynanan oyun olan Half Life : Counter Strike Modu ile yapılacak. Ön elemeler 2-6 Ekim tarihleri arasında yapılacak ve yarışmacılar dörder gruplar halinde katılabilecekler. Ön elemeden çıkan takımla 7 Ekim tarihinde biz Level editörleri finalde kapışacağız. Final için biz Istanbul'da ki Süper Online merkezinde olacağız. Diğer grup ise yarışmaya Bodrum'dan iştirak edecek. Turnuvanın duyuruları bodrum E-base panosundan ve superonline.com adresinden yapılacak. Turnuvanın sonunda kazanan grubu ise level ve süper online abonelikleri bekliyor.

Hem eğlenip hem ödül kazanmak ve bunu yalnızca oyun oynayarak yapmaktan daha eğlenceli bir şey düşünebiliyor musunuz? İşte size en iyi arkadaşlarınızla beraber bir takım oluşturup herkese kafa tutma fırsatı. Bodrumdaki okuyucularımızla kapışmak için heyecanla bekliyoruz. Kim bilir belki diğer illerde E-base'ler kuruldukça oradaki okuyucularımızla da başka turnuvalarda karşılaşırız. İyi olan kazansın !



LEVEL

# TimeGate iddialı geliyor

Avusturya kökenli TimeGate Studios, Kohan: Immortal Sovereigns adlı real-time fantezi stratejisi oyununu 2001'in birinci çeyreğinde piyasaya süreceğini açıkladı. Oyunun tüm dünyada dağıtımı için gerekli anlaşmaları bitiren firma bunun yanında Loki Entertainment ile anlaşarak oyunlarının hızla büyüyen Linux pazarındaki ilk real-time strateji oyunu olmasını da garanti altına aldı. Pek duyulan bir firma tarafından yapılmamasına karşın strateji oyunları arasında iyi bir yer edineceği gözüyle bakılan oyunda özellikle animasyonlar ve oynanış açısından yeni fikirler ortaya konduğu göze çarpıyor. Tabiiki bunların yanında düzinelerce yeni birim, yeni canavarlar, diplomasi, kaynak idaresi gibi özelliklerde olacak. Geliştirilmiş bir tetikleme sistemiyle oyunda yüzlerce quest açabileceğiniz iddia ediliyor. Ayrıca çeşitli birimleri karıştırarak tek bir birlik örneği yaratabilirsiniz. Yaratabileceğiniz birlik örnekleri ise tamamen sizin hayal gücünüze kalmış. Çok daha enteresan bir özellik ise oyunun adıyla ilgili. Kohan kelimesi Farsçada "ölümsüz" demek. Firmanın yayınladığı screenshotlar bize biraz Age of Wonders, birazda Warlords'u hatırlattı. Bakalım oyun elimize geçtiğinde bu söylediklerinden ne kadarında başarılı olacak göreceğiz.



# "İşte bunu ben yaptım deme" şansı

Fox Interactive ve Indiespace.com hala yapım aşamasında olan"No One Lives Forever" adlı 60lı yılların casus filmlerinden esinlenen oyun için çok değişik bir çalışmaya gittiler. Hatırlarsanız bu oyunla ilgili size daha öncede bilgi vermiştik. Dişi bir James Bond'u oynayacağımız oyunda bir sürü "üstün teknoloji" silahlar kullanıp maceradan maceraya koşacağız. Iki firma daha önce adı duyulmamış ve herhangi bir şirketle anlaşması bulunmayan yetenekli gruplardan o yılların müziklerine benzer çalışmalar yapıp bunları kendilerin göndermeleri halinde oyunun yanında verilmesi planlanan özel bir ek müzik CD'si içinde kullanabileceklerini ilan ettiler. Üstelik bunun için koydukları tek şart ise 18 yaşından büyük olmak ve müzisyenlerin yaptıkları parçaları MP3 ya da CD formatında kaydedip onlara gönderebilmeleri! Çok akıllıca bir strateji öyle değilmi? Hem yetenek avcılığı için kendinizi yormaya gerek kalmıyor hem de size gönderilen parçaları CD'nizde kullanabilmek için ucuza kapatabiliyorsunuz. 60lı yılların parçalarını yapan grup çok kaldı mı bilmiyoruz. Hele ülkemizde bu tip müzik yapıp ta hala para kazanabilen ya da 60lardan bu yana hala 18 yaşında olan insanlar bulmak ne kadar mümkün o da tartışılır. Ama James Bond'çuluk oynarken yanında o yılların müziğini dinlemek, havaya girmek için harika olurdu.



# Bizden Duymuş Olmayın

■ Başlı başına bir efsane olan ve ilk çıktığında kendi türünde bir devrim yaratan Command& Conquer serisinin son meyvesi Red Alert 2'nin piyasaya çıkacağı tarih kesin olarak açıklandı; 25 Ekim. Westwood oyunun çıkışıyla ilgili spekülasyonları ertelemek amacıyla kesin bir tarih verebilecek düzeye gelmeden önce herhangi bir açıklamada bulunmak istemediklerini ama artık tarihin belli olduğunu söylediler. Oyun için şu anda Westwood'un sitesinde önceden sipariş vermek isteyenler için satışa hazır durumda. Önce Diablo geldi şimdi ise Red Alert 2 geliyor. Bir efsane daha gelirse sosyal hayattan tamamen kopacağız demektir. Sıkı dur Cain seni tarihten silmeye geliyoruz!

■ İskandinavya kökenli bilgisayar ve video oyunları yapımcısı Unique Development Studios, The Simpsons'un yaratıcısı Matt Groening'in başka bir çalışması olan Futurama adlı TV animasyon serisinin PC, video ve konsol oyun haklarını üç yıllığına aldığını açıkladı. UDS ilk oyunlarını 2002'nın ilk yarısında piyasaya süreceğini söylüyor. Futurama'nın nasıl bir konusu olduğunu bilmiyoruz ama The Simpsons kadar eğlenceliyse beklemeye değecek gibi görünüyor.

■ Baldur's Gate II: Shadows of Amn en sonunda piyasaya çıktı! Uzun zamandır beklenen oyun en sonunda koleksiyonlarımızın en nadide yerinde duracak. Ama bundan önce 60 saat kadar uğraşmamız gerekecek çünkü oyun bu defa çok uzun. Sakın unutmayın Baldur's Gate ve ek görev paketi Tales of the Sword Coast'taki karakterlerinizi bu oyuna geçirebiliyorsunuz. Bu yüzden önce o oyunları bitirmenizi tavsiye ediyoruz.

■ Blizzard Entertainment 23 Ekimde içinde Diablo I ve II'nin bulunacağı bir bundle versiyon piyasaya süreceğini duyurdu. Bu ikili setin içinde aynı zamanda el kitapçıkları da bulunuyor. Koleksiyon meraklıları gamestop.com ve ebworld.com 'dan ön sipariş verebilirler.

■ Shiny Entertainment oyunlarından Sacrifice'taki diyaloglar için profesyonel artistlerle çalışıyor. Tim Curry (The Rocky Horor Picture Show), Brad Garrett (Everybody Loves Raymond), Tony Jay (Beauty and the Beast) seslendirmeleri yapacak olan sanatçılar olacak. Seslendirmelerin ve müziklerin kontrolünü ise Scream 3 ve The Faculty filmleri ile Vampire: The Masquerade, Loose Cannon ve Majesty oyunlarının müziklerini yapan Kevin Mathei üstlenmiş.

# SSI yaparsa iyi yapar

SSI Reach for the Stars adlı turn based strateji oyununun bitmek üzere olduğunu duyurdu. Oyunun 1980'lerde piyasaya sürülen orijinali bir çok listede en iyi oyun seçilmişti ve uzun süre sadık bir oyuncu kitlesini kendine bağlamayı başarmıştı. Genel olarak 4X adı verilen bu oyun türünün yeni versiyonunda uzun campaign'ler, 20 mevcut senaryo dışında bir çok rastlantısal senaryo olacağı, 16 değişik ırk içereceği, diplomatik sistemin daha aktif olacağı ve gerçekten zorlu bir yapay zekaya sahip olacağından bahsediliyor. Ayrıca ele geçirmek istediğiniz gezegeni bombalama ya da kara birlikleriyle ele geçirme gibi hareketlerde yapabileceksiniz. Aktif bir araştırma ve teknoloji ağacı yaratılmış. Bunun yanında oyuna multiplay özelliği ve güçlü bir senaryo editörü de dahil edilmiş. 4X tanımını da açıklayalım. 4X İngilizce explore, expand, exploit ve exterminate terimlerinin birleşiminden alınmış. Yani keşfet, genişle, sömür ve yok et. Zaten strateji oyunları da genelde hep bu mantığa dayanmıyor mu? Eğer bir imparatorluğa sahip olmak ve onu kaybetmek istemiyorsanız bu dört kuralı ödün vermeden uygulamalısınız. SSI şimdiye kadar kalitesinden ödün vermeyerek bizi hemen hemen hiç hayal kırıklığına uğratmadı. Bu defada aynı şeyi umuyoruz.





# Spotswood and Eric

Spotswood and Eric, Evolution Games'in yapımına başladığını açıkladığı ikinci oyunu. Hedef kitlesi olarak ufak çocuklar düşünülsede, hepimiz oynanışı iyi ve esprileri zekice olduğunda bu tip oyunların başında nasıl saatlerce esir kaldığımızı ve küçük kardeşimizle bu yüzden dalaştığımızı iyi biliriz. Zaten screenshotlarından Spotswood'un dili dışarıda pozunu görünce hemen aklımızda böyle bir imaj uyandı. Oyunun konusuda çok komik. Aslında oyunun kahramanları bir bilim adamının evcil hayvanları. Fakat adamcağız çalışırken bu ikisinin laboratuardaki yaramazlığı yüzünden küçük japon balığı Lil' Fishy çok kötü bir karaktere dönüşüyor canı sıkıldığı için dünyayı ele geçirmeye kalkıyor. Fakat daha sonra dünyanın çok büyük olduğunu fark edip yalnızca evi ele geçirmeye karar veriyor. İlk yaptığı işte doktoru kaçırmak oluyor. Bizim minik kahramanlarımızın görevi ise doktoru özgürlüğüne kavuşturup evi japon balığının şeytani planlarından kurtarmak. Bu planlarını uygularken Spotswood takımın kaba gücünü, Eric ise beynini oluşturuyor. Bu iş bölümünde bazen öyle abartıyorlarki Eric arkadaşının omuzlarına çıkıveriyor ve onu resmen sürmeye başlıyor. Eğer oyunun hepsinde böyle espriler olacaksa bayağı eğleneceğiz gibi görünüyor.





# Infogrames Süpermen 'i havada avladı

Süpermen ! Bu repliği söyleyen bir çok kötü adam nefesiyle denizleri donduran, dişleriyle kurşun yakalayan, gözleriyle çeliği kesen bu korkusuz kahramandan en nadide hapishane hücrelerinin anahtarlarını aldılar. Dünyada Süpermen'i tanımayan hemen hemen hiç kimse kalmamıştır herhalde. Böyle bir idolün satış potansiyelini bilen Infogrames ailemizin kahramanı Süpermen (ya da Cem Yılmaz'ın süpo'su) için DC Comics ve Warner Bros ile anlaştı. Bu anlaşma sayesinde adalet için savaşan yenilmez demir savaşçıyı PC, PS2, Dreamcast, Gamecube ve diğer platformlarda yapacağı bir çok oyun için kullanma hakkını elde etti. Aldığı lisans sayesinde yalnızca Süpermen resimli romanları değil aynı zamanda Warner Bros'un film ve animasyon serilerinden yararlanma hakkını da elde etti. Firma animasyon serilerinden yararlanarak küçük yaştaki çocuklara yönelik oyunlar yapmayı planlarken resimli romanlardan elde edeceği kaynak ile daha üst yaştaki oyunculara ve fanatik Süpermen hayranlarına hitab etmeyi düşünüyor. Eh kırmızı pelerin giyip koltuktan koltuğa atlayarak komşu kızına hava attığımız yaşlar oldukça geride kaldı artık. Ama genede eski günleri yad etmek hiçte fena olmaz.



# Tribes 2 Beta tester arıyor!

Sierra ve GameSpot, ünlü first-person shooter oyunu Tribes 2 için beta tester'ı aramaya devam ediyor. En son 10 beta tester daha aldılar. Şimdiye kadar oyun için yapılan başvuru süresinin sona ermesine karşın bir haftadan daha kısa bir süre içinde 36.000 üzerinde başvuru gelmiş. Bu da Diablo beta tester'larıyla bile kıyaslanabilecek bir sayı (üçte biri). Bunun üzerine on kişilik bir ek kadro daha açılmasına karar verilmiş. Uzun zamandır beklenen ve videosunu gördüğümüzde gözlerimizin dışarı fırladığı böyle bir oyun için bu sayı bizce çok az. Fakat ilerleyen günlerde firmaların baskılara daha fazla dayanamayarak yeni beta tester'lar kabul etme eğiliminde olduğunu düşünürsek şansınızı denemekte fayda var diye düşünüyoruz. Sonuçta Diablo'ya bile beta tester vermiş bir ülkenin evlatları olarak Tribes'ta da boy gösterebiliriz. Bunun için yapmanız gereken şey adınızı, soyadınızı, e-mail adresinizi ve posta adresinizi yazıp tribes2@gamespot.com adresine bir mail atmak. Vereceğiniz bilgiler yalnızca çekiliş için kullanılacak ve çekilişe bir defa katılma hakkınız var. Oyun çalışmak için minimum olarak Pentium II 300, 32MB ram ve 4MB ya da üstü OpenGL uyumlu bir ekran kartı istiyor. Tabiiki hızlı bir internet bağlantısını da buna ilave etmek gerek. Herkesin şansı eşit olduğuna göre Sierra'nın sitesini takip etmenizi tavsiye ederiz. Kim bilir şans belki size de güler.



# Unreal Tournament: Yeni Teknoloji

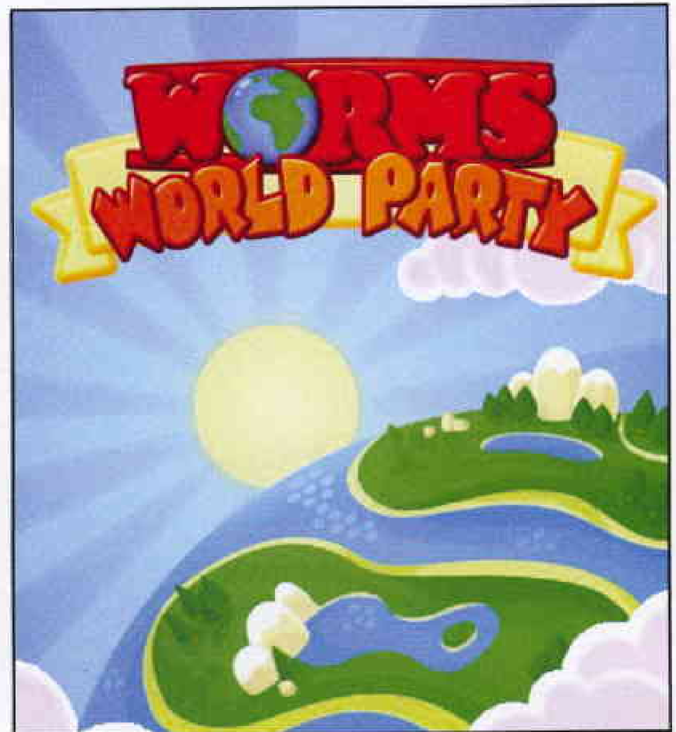
Epic'te çalışan beyler bu sıralar çok meşguller. Tüm zamanlarını Unreal Tournament motorunu geliştirmeye ayırmış durumdalar. Daha ayrıntılı oyuncu modelleri, daha geniş ölçekli alanlar ve çok zekice hazırlanan ince mimikler üzerinde çalışıyorlar. Mimikler üzerindeki çalışmalar o kadar ayrıntıya iniyor ki yüzdeki her kas, dudaklar, kaşlar, dişler, gözler ve hatta saçlar için bile ayrı ayrı poligonlar hazırlanmış. Çalışmalar şimdilik elle çizilerek yapılıyor fakat Epic Games ileride motion capture tekniği kullanmayı planlıyor. Böylelikle bir karaktere zoom yaptığınızda yüzünde kurduğu cümlelere uygun bir ifade görebileceksiniz. Eski motorda kullanılan poligon sayısı 1890-266 arasındayken bu defa 3700' e kadar çıkıyor. Bir başka heyecan verici özellik ise geniş ölçekli alanlarda poligonların daha hızlı yüklenmesini sağlamak için yapılan çalışmalar. Dış alanlarla iç alanların fark ettirilmeden birbiriyle birleştirilmiş gibi gösterilmesiyle aradaki poligon sayısı farkı eliminе edilmeye çalışılıyor. Dış alanlar ayrı katmanlar olarak tasarlanıyor. Böylelikle her alanın kendine has görüntüsü olurken hepsini birleştirebilecek bir ortak harita ile geçişler yumuşatılmaya, çizimler daha akıcı hale getirilmeye çalışılıyor. Unreal motorundaki yeni gelişmelerin bir an önce bitirilmesi bize yepyeni oyunların bir an önce gelebilmesi demek. Unutmayın Duke Nuke'em de Unreal motoru kullanacak.



# Dünya dolusu kurtçuk

Sevimli kurtçuklar bu defa tamamen multiplay olarak düşünülmüş "Worms World Party" adında bir oyunla geliyorlar. PC'den sonra Dreamcast'te de boy gösterecek oyunda takım ve karşılıklı oyun dışında yeni düşünülen 400 multiplay oyun şekilleri de yer alacak (evet yanlış yazmadık tam 400 adet). İşte oyunda yer alacağı düşünülen yenilikler: Her oyuncunun kendi tecrübe ve yeteneğine göre yer alacağı çeşitli arenalar, oyunla ilgili karikatür, hikayeler ve şakaların yer alacağı bir İnternet sitesi, ödüllü oyunlar, dünya üzerindeki diğer oyuncuların sıralamasını görebileceğiniz bir liste, acemileri en düşük levelden alıp en yükseğine kadar ulaştırabilecek eğitim modları, her silahla ilgili bilgi bulunan özel bir banka, yeni müzikler, arka planlar ve grafikler. Bunların yanında oyuncuların rakiplerinin ya da arkadaşlarının dünya üzerinde nerede olduklarını gösterecek bir harita da oyuna eklenecek özelliklerin arasında. CPU' ya karşı oynanacak bir death match'te rakiplerinizin daha önce hiç kullanmadıkları stratejileri kullandıklarını göreceksiniz. Takımınızın flamasını, renklerini ve hatta mezar taşlarını bile değiştirebilmenizde cabası. Düşmanını uçan bir süper koyunla patlatmayı sevenlere duyurulur.





# DIABLO II EXPANSION

**Efsane yeni dünyalar eşliğinde geri dönüyor...**

Bilgisayar oyunu tarihinin gelmiş geçmiş en çok beklenen, en çok heyecanlanılan, en çok konuşulan, insanların rüyalarına en çok giren, dünyada uğruna iki milyondan fazla insanın ruhlarını sattıkları Diablo II'nin expansion'ına hoşgeldiniz. Sevgili, hastalıklı, oyun dünyasını altüst eden oyunumuz Diablo hakkında herhalde bu yazıda en ufak bir açıklama veya hatırlatma yapmam gereksiz olacaktır; çünkü böyle bir açıklamaya ihtiyaç duyan oyuncu ya son iki senedir Tibet'te yüksek bir dağda yaşıyordur, ya diablo hiçbir şeye yaklaşmam diyen bir rahiptir ya da görme ve işitme duyusunu yitirmiş bir oyuncudur! O yüzden direk hepinizin beklediği bu expansion paketciğinin neler içerdiğini, ne gibi eklentiler ve yeniliklerle geldiğini bulabildiğimiz bilgiler doğrultusunda inceleyelim.

Oyunumuz Diablo II'nin bittiği yerden devam ediyor. Son Büyük Kötü Baal kuzeye Barbarian Highlands adlı mekana doğru yeni yarattığı binlerce küçük yaratık ve şeytanıyla yol almaktadır. Ve tek düşüncesi ölümlü dünyamızı cehennemin güçlerinden koruyan ve ikisi arasındaki sınırı belirleyen "dünya taşı" nı (worldstone) bulup yoketmektir.

Siz de yeni seçebileceğiniz iki karakterle (aşağıda daha detaylı inceleyeceğim) Act V boyunca Baal'in peşinden koşacaksınız. Act V yaklaşık büyüklük olarak Act III 'le Act IV arasında. Act IV'ün zeten ne kadar kısa bir Act olduğunu düşünürsek, ve zaten pakette sadece bir tane Act'i çok az bulmuşken, açıkçası oyun büyüklük olarak hiç hoşuma gitmedi. İnsanlar o oyuna para verecekse ve Baal gibi büyük ve efsanevi bir şeytanı yokedecekse, bu en azından iki Act'i hakederdi. Tabii bu Act'de de bazı yenilikler olacak. Örneğin etkileşim içerisinde bulunabileceğiniz kuleler ve savaş alanları oyunculara değişik taktikler geliştirtebilecek gibi.

Bu alanlarda bulacağınız binlerce yeni silah, zırh ve büyülü eşyalar olacak. Tabii ki bunların içerisinde exceptional ve unique itemlar da olacak. Bir de bunlara ek olarak yeni class specific item'lar ortamda geziyor ki, bunları sadece o class kullanabilecek ve hakkaten özel yetenekleri olan silahlar bunlar. Ama oyunun en büyük yeniliği tabii ki 30'ar yeni skill ve spell'iyle ve büyük bir ihtişamla gelen iki yeni karakter ki, ikisi de oyuna epey bir değişiklik ve eğlence katacak gibi gözüküyor. Buyrun günün karakter mönüsüne:



Druid : Druid'ler bir çok yerde doğanın efendileri diye bilinirler ve en büyük yetenekleri yaşayan her şeyi ve doğadaki bazı özel güçleri kontrol edebilmeleri ve kendilerini de bunların formuna sokabilmeleri. Druid'ler Scosglen'in kuzey ormanlarında, doğudaki büyücü klanlarından bağımsız ve uzakta yaşayarak kendi büyü güçlerini geliştirmektedirler. Kendi halklarının savaşçı-kralları da diye bilinen Druid'ler halklarından da uzakta büyük, taştan, sarmaşık ve asmalarla çevrilmiş kulelerde yaşarlar. Druid'lerin en ilginç ve göze batan özelliği istedikleri bir hayvanın şeklini alabilmeleri. Ve bu özellik onların yönetimindeki halkı, her an gözlenebilme ve kontrol edilebilme korkusu içersinde yaşamasını sağlar (1985'teki gibin yani). Normal sıradan bir yaratığın her an bir druid'e dönüşebilme ihtimali bir çok kişiyi uyanık tutar. Ayrıca Druidler ateş, toprak ve rüzgar gibi elemental ve ana büyüleri de kontrol edebilir ve onların gücünü kullanbilirler.

Oyunda ise doğan, kurt ve sarmaşık yaratmak, dev bir mağara ayısına, veya kızgın bir kurta dönüşerek bunların özel güçlerini kullanmak sadece druid'in ilginç özelliklerinden bir kaçı olacak.

Assasin : Büyücü öldürmek üzerine kurulu Assasin klanı Vizjerei'nin kurtulmasından sonra kuruldu. Tek amaçları ise şeytanın emrine geçmiş büyücülerin cücüğünü dürmek. Bu amaç uğruna ise şeytansı güçlere dayanıklı özel yetenekler geliştiren Assasin klanının en büyük özeliği büyük bir gizlilik içerisinde yaşamaları. Hemen hiç kimsenin çok fazla şey bilmediği bu klan, kendileri hakkında gerçekten bilgi sahibi olan az sayıdaki insanın



içine de ağzını açtığı hakkında neler olacağı üzerine biraz korku salarak onları susturmaktadır.

Assasin'ler oyunda büyüyü direk olarak kullanmayacaklardır, onun yerine büyüyle kuvvetlendirilmiş silahları yeğleyeceklerdir. Daha çok uzmanlaşacakları alan ise ölümlü bedenlerinin (bir çok kişinin farketmekte zorlandığı ve belki de hiç bir zaman haberdar olamayacağı) güçleri olacak. Yani silahsız, çıplak elle savaşırken aklın ve beynin gücünü de kullanarak bir takım işlerde söz sahibi olacaklar. (Ayrıca Katar isimli short sword'a benzer, ama sadece Assassın'lerin kullanabileceği, özel güçlere sahip hala dizayn aşamasında olan bir silah da oyun içerisinde sizi bekliyor olacak)

Oyundaki bu karakterleri seçip normal Diablo II'de de oynayabileceksiniz. Ayrıca eğer Diablo II'yi eski karakterlerle bir kez bitirdiyseniz, karakterinizi hemen expansion'ınıza taşıyabileceksiniz. Ama iş multiplayer olunca biraz karışıyor. Öncelikle yeni expansion karakterleri chat ekranında sadece Diablo II sahiplerine zırhsız en doğal haliyle gözükecek (aynı bir Diablo I oyuncusunun Diablo II ekranında gözüktüğü gibi). Ve eğer siz eski karakterinizi bir expansion oyununa sokarsanız, o adamınız expansion-karakter olacaktır ve herhangi bir şekilde normal Diablo II oyununa giremeyecektir de yaratamayacaktır da. Ama zaten multiplayer oynayan hemen herkesin expansion'ınını da alacağını düşünürsek bu gibi karışıklıkların oluşacağını sanmıyorum.

Oyundaki yenilikler tabii ki bu kadar değil, her şeyden önce karşınıza bir sürü yeni yaratık ve boss çıkacak. İşte yeni rakiplerinizden üç tanesi:

Minotaur Demon: Minotaur Demon'lar savaş alanındaki diğer birliklerden özgür ve ayrı savaşacaklar. Yakın dövüş savaşçıları olacaklar ama ölümcül okları hem normal hem de büyü zararı verecek.

Overseer: Oversser'lar Minion'ların liderleri olacak. Ana silahları kırbaç olup kendi komutasındaki yaratıkları gaza getirmek ve onları biza karşı kışkırtmakla yükümlü olacaklar. Hatta onları ayaklı bir bombaya çevirip en yakındaki düşmana büyük bir hızla yollayabilecekler. Eğer Minion rakibine ulaşmayı başarırsa da büyük bir şekilde patlayıp ölümcül zararlar verebilecek. Hatta Overseer'ler bir tür iyileştirme büyüsü yapıp minik Minion'larının Hit Point'lerini bile doldurabilecek. Ne diyeyim, utanmasalar portakallı ördek de yapacaklar.

Reanimated Horde: Bu karanlık ordu Baal hizmet etsin diye ölü bir insan vücudundan canlandırılmış iskelet-savaşçılardan oluşacak. Ama diğer iskelet ve zombilere göre çok daha agresif ve büyük olacaklar. Ayrıca belli bir mesafe uzaklıktan da rakiplerine saldırmak gibi şirin bir özelliğe sahip olacaklar.





Yo, hayır tabii ki yeniliklerimiz daha bitmedi. Blizzard, dünyanın dört bir tarafından yükselen "Stash! Stash! Daha çok yer, daha çok item! Argghhhhh!" çığlıklarını duymuş olacak ki oyundaki biricik sandığınızın kapasitesini arttırmaya karar vermiş. Ama çok fazla tolerans göstermenin oyun dengesini bozacağını bilen Blizzard çalışanları temkinli davranacaklarını söylüyorlar.

Gerçi bu yazıyı yazdığım sırada 99. level'a gelen dünyada kimse olmamıştı (nerden biliyorsun demeyin) ama bu yeni expansion'da level sınırıyla ilgili herhangi bir değişiklik olacak mı kesinlikle bilmiyoruz. Ve Blizzard da bilmiyor.

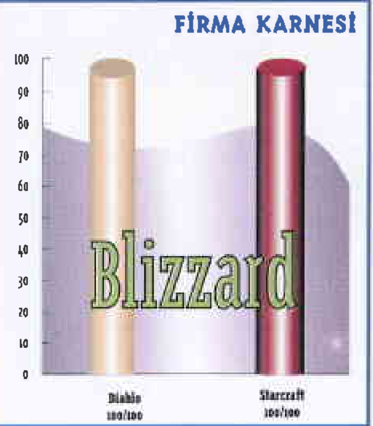
Şu ana kadar kaçınızın aklına geldi bilmiyorum, ama Act V'de vendorlar'ın sattıkları, Act III'ün ve Act IV'ün en iyi eşyaları olacak. Bunların haricinde yeni bir temel eşya sınıfı olmayacak. Ayrıca pek sevgili Horadric Cube'ümüz için yepisyeni tarifler ve kombinasyonlar sizi bekliyor olacak.

21. yüzyılın ilk yarısında (yoksa siz de mi 2000'i 21. yüzyılın ilk yılı zannediyordunuz?) yaklaşık 30$'a satılması beklenen Expansion Pack, Diablo II'nin atmosferini ve sürükleyiciliğini zinde tutacak gibi gözüküyor. Ama benim asıl merak ettiğim Baal'ı herhalde Diablo III'e saklarlar diye düşünürken, expansion pack'te harcayan Blizzard'ın Diablo III'te ne yapacağı (bu arada şimdiden Diablo III ve Diablo IV'ün web siteleri alınmış durumda)....

Bir kaç ay sonra Baal'ın yanında görüşmek üzere..

**Batu & Gökhan**

## FİRMA KARNESİ




## DIABLO II EXPANSION

**Yapım:** Blizzard

**Çıkış Tarihi:** 2001 başı

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

**İlk İzlenim:** Gizemli

**Bize Göre:** Zaten bağımlılık yapan Diablo II'nin zehirini kanımızdan atamamışken genişleme paketiyle bizi tekrar ekranın başına bağlamasını beklediğimiz DiabloII'nin hakkında ne söyleyebiliriz ki? Eminiz görev paketi bağımlılık yapıcı olacaktır.

İLK İZLENİM

# Delta Force: Land Warrior

**Silahlarınızı kuşanın, operasyon sezonu açılıyor...**

NovaLogic, Delta Force'u 1998 sonbaharında çıkardığında, oyun single-player modundaki sağlam anti-terörist oynanabilirliği ve gecikmesiz multi-player desteği ile büyük bir başarı kazanmıştı. O yıl çıkan ve aynı formulü (anahtarları bul+sağlıkları topla) kullanan oyunların (tabii Half-Life'ı bunların dışında tutuyorum) oluşturduğu piyasaya, Delta Force adeta taze kan getirmişti. Delta Force'un tek kusuru arazi için voxel tabanlı bir motor kullanmasıydı; Comanche'den sonra bir NovaLogic teknolojisi haline gelen bu motor, uçsuz bucaksız çevre grafikleri için çok uygundu. Ama bu teknoloji 3D hızlandırıcıları desteklemediği için, oyun en hızlı PC'lerde bile düşük bir performans sergilemişti. NovaLogic, bu sorunu Delta Force 2'de çözmeye çalıştı ama hız olayını bir türlü aşamadı.

Anlaşılan NovaLogic, Delta Force serisinin son bölümü Land Warrior ile taktiksel first-person shooter'lar arasında yerini sağlamlaştırmaya kararlı. Oyun en sonunda uzun süredir beklenen 3D desteğiyle karşımıza çıkıyor. Land Warrior'ın çıkacağı bu sene ilk defa E3 fuarında duyuruldu ve o an taktiksel first-person shooter camiasında küçük bir kıyamet koptu. İşte o zamandan beri NovaLogic oyun hakkında pek bir açıklama yapmıyor. Hatta resmi Delta Force: Land Warrior sitesi bile hala yapım aşamasında.

### Demo dediğin nedir ki?

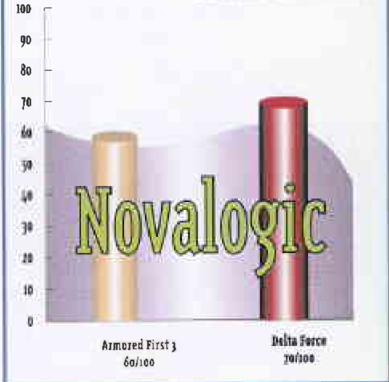
Demosundan anladığımız kadarıyla adamlar ilk iki oyunun başarısını baltalayan performans sorununu çözmüşler. Land Warrior'ın oynanış tarzı bakımından serinin daha önceki iki oyununa çok benziyor; hatta tıpatıp aynı da diyebiliriz. Yine adını bile duymadığınız egzotik mekanlarda terörist avına çıkıyor ve bitmek tükenmek bilmeyen kötü adamların icabına bakıyorsunuz. Land Warrior'ı alelade bir shooter ile aynı kefeye koymak çok yanlış olur. Hemen hemen bütün görevlerde gizlilik önemli bir rol oynuyor. Sonuçta çarpışmanın ortasına atlayarak kahramanlık yapmak size ölümden başka bir şey getirmez. Ayrıca Land Warrior özel bir kuvvetin bir parçası olmanın ne kadar tehlikeli olabileceğini hissettirmeye çalışan gerçekçi bir oyun. Sağlık sistemi size durumunuzun ne kadar kötü veya iyi olduğunu net bir şekilde belirtmediği için bir serseri kurşunla aniden nalları dikebiliyorsunuz. Neyse ki bu olay düşman askerleri için de geçerli. Daha önceki iki Delta Force oyununu oynayanlara arayüz, kontroller, single-player senaryoları ve multi-player seçenekleri hiç yabancı gelmeyecektir.



### 3D olayını bitirmişler...

Tabii bütün bunlar Land Warrior'ın gelişme kaydetmediği anlamına gelmez. Herhalde en belirgin değişiklik oyunun oldukça geliştirilmiş grafik motoru olsa gerek. Daha önce de belirttiğim gibi Land Warrior artık tam 3D hızlandırıcı desteğine sahip ki bu durum oyunun hem performansını hızlandırıyor hem de görsel kalitesini artırıyor. Daha önceki Delta Force oyunlarının blok ve piksel ağırlıklı grafikleri gitmiş, onların yerine düzgün ve net çevre grafikleri gelmiş. Fiziksel objeler de yüksek poligon değerleri ve şık kaplamaları ile bir güzel cilalanmış. Bölümlerin bir tanesi Kahire'nin antik harabelerinde geçiyordu ve sfenks gibi yapılar gerçekten çok detaylı render edilmişti. Ayrıca bu yeni motor bir hayli detaylı kapalı mekanlara da izin veriyor. Aynı görevde en sonunda kedimizi piramitlerin birinin içinde bulduk, içerideki hiyeroglifler görsellerinin ve devasa heykellerin gerçekten çok etkileyici olduğunu söyleyebilirim. Oyun siz bu tip kapalı mekanları incelerken takılmıyor ki bu da grafik motorunun geliştirildiğini ispatlayan olaylardan bir tanesi.

Land Warrior'ı önceki Delta Force oyunlarından ayıran bir başka olay da karakter katılımı.




Bildiğiniz gibi daha önce sadece yüzsüz, isimsiz bir garibanı oynuyordunuz ama bu sefer NovaLogic oyuncuların kendilerine göre bir karakter oluşturabileceği bir ortam hazırlamış. Oyunda özgün kimliklere sahip beş asker yer alacak. Oyunun başında bu kendi dallarında uzmanlaşmış (patlayıcılar, sualtı yüzüş teknikleri, vs.) askerlerden birini seçiyor ve geniş silah yelpazenizden (27 adet) bir potpuri yaparak görevinize başlıyorsunuz. Size şimdiden hayırlı teskereler diliyor ve teröristlere karşı arkanızı iyi kollamanızı tavsiye ediyorum.

**Güven Çatak**

| Delta Force: Land Warrior |
|---|
| **Yapım:** NovaLogic |
| **Çıkış Tarihi:** 2000 sonu |
| **Tahmini Sistem İhtiyaçları:** |
| P II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı |
| **İlk İzlenim:** Teröristlere ölüm! |
| **Bize Göre:** Tür için umutlandırıcı bir oyun. Özellikle yapılan gelişmeleri düşünürsek, oyunun çıkınca sağlam bir gürültü koparacağını söyleyebiliriz. Görevlerin egzotik yerlerde geçmesi de ayrıca hoş bir durum. |

İLK İZLENİM

# Myst III: Exile

**Sırlar zamanı**

Herhalde Rand ve Robyn Miller, Myst konseptini oluştururklarında, tüm zamanların en çok satan oyunlarından birine imza attıklarının pek de farkında değillerdi. İlk Mac'de ve daha sonra PC'de çıkan Myst dünya çapında 5.5 milyon kopya satarak şu ana dek kırılamayan bir rekora sahip oldu. Belki de Myst'in o olağanüstü güzellikteki grafikleri, Doom gibi oyunların grafiksel anlamda bir devrim yapmakla meşgul olduğu bir dönem için fazla mükemmeldi.

Miller kardeşlerin firması, Cyan, Riven adındaki devam oyununu çıkarabilmek için dört yıl uğraştı. Bu oyun Myst'e göre daha büyüktü ve daha hırslıydı; Riven 4 milyon satarak adventure oyunları arasında kendine sağlam bir yer edindi. Bu inanılmaz satış rakamlarının ardından üçüncü bir Myst oyununa başlanılması bir sürpriz sayılmaz herhalde. Ama esas sürpriz olan oyunu Cyan firmasının geliştiriyor olmaması.

Cyan şu an RealMyst adında bir proje üzerinde çalışıyor; orijinal Myst'i özel bir 3D motor desteğiyle gerçek zamanlı olarak yeniden uyarlamayı düşünüyor. Ayrıca Cyan, Myst serisine üçüncü bir isim eklenecekse, başka bir geliştirici firmanın devreye girmesini daha uygun görüyor.

Cyan topu Presto'ya atmış...
Presto Studios'u, tarz olarak Myst'e oldukça yakın Journeyman Project serisinden tanıyoruz. Presto kolları sıvayıp Myst III için bir teklif hazırlamış ve Cyan teklifi birkaç küçük değişiklik yaparak kabul etmiş. Presto'nun ilk karar vermek zorunda kaldığı konu grafikleri ne kadar ileri götüreceği olmuş; ekip hem Myst ve Riven kadar güzel gözüken, hem de oyunun düşük sistemli bilgisayarlarda çalışabilen bir oyun ortaya çıkarmayı hedeflemiş. Tabii bunu yapmak imkansız gibi bir şey olduğundan, Presto bir Pentium 300'de iyi çalışabilecek ve Myst ve Riven'in ünlü olduğu grafik kalitesini düşürmeyecek bir oyun yapmaya karar vermiş.

### Vazgeçilemeyen görsellik...

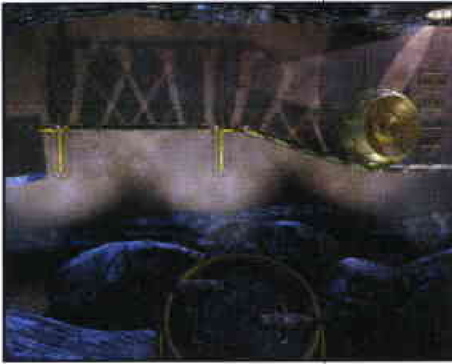
Oyun görsel anlamda, Myst ve Riven'ın yolundan gidiyor. 3D Studio Max ile render edilmiş çevre grafikleri gerçekten görülmeye değer. Presto, teknolojik anlamda yeni 'pan' sistemiyle Cyan'dan bir adım önde. Hareket konusunda yine tamamıyla özgür olmasanız da artık geldiğiniz her noktayı 360 derece inceleyebiliyor ve aynı anda yukarı ve aşağı bakabiliyorsunuz. Bu işin üstesinden gelebilmek için grafikler geniş bir çevreyi önce render edip daha sonra sizin merkezinde bulunduğunuz küpün iç yüzeylerine 'mapping' teknolojisini kullanarak yapıştırmışlar. Böylece tamamıyla Myst dünyasının sizi sardığı izlenimine kapılıyor ve o imkansız gibi gözüken bulmacaları çözmeniz daha kolaylaşıyor. Bu aslında tam anlamıyla yeni bir teknoloji sayılmaz; çünkü aynı tekniği Presto, Journeyman Project oyununda kullanmıştı. Ama o oyunda siz pan yapınca grafiklerin çözünürlüğü düşüyordu. Tabii Myst III için böyle bir durum söz konusu olmayacak; grafikler herhangi bir kamera hareketinden etkilenmeden ihtişamını sürdürecek.





### Grafiklerin güzel olduğunu anladık, peki...

Aslında Myst III: Exile için görsellikten başka daha söylenecek çok şey var. Presto sadece güzel resimler içeren bir albüm çıkarmak istemiyor. İşte bu yüzden geliştirici ekip Myst ile Riven'ın zayıf ve güçlü yönlerini detaylı bir şekilde ele alarak her iki oyundan da faydalanmaya çalışmış. Myst'in en önemli olayı içerdiği bulmacaların oyun dünyasıyla doğrudan ilişkili olmasıydı. Birçok adventure'da, karşılaştığımız bulmacaların oyunda olup bitenle pek bir alakası olmadığını tanık olmuşuzdur ama Myst'in beyin takımı çevreyi öyle bir mantıkla ele almışlar ki Myst dünyasını gözlemleyerek ve anlayarak, neye ulaşmak istediğiniz konusunda bir fikir sahibi oluyorsunuz.



Hikayeye gelince, Atrus orijinal Myst'de oğullarını hapsediyor ve daha sonra onlar tarafından hapsediliyordu. İkinci oyunda ise Atrus'un babası Catherine'i değişken Riven dünyasına hapsediyordu ve siz de onu kurtarmak için Atrus'a yardım ediyordunuz. Myst III'de ise evi Atrus'un kötü oğulları Sirrus ve Achenar tarafından yok edilmiş, zavallı bir adamı oynuyorsunuz. İntikamınızı almak için bir kez daha içine hapsolduğunuz dönemi araştırıyor ve düşmanlarınızı alt etmek için çeşitli bulmacalarla haşır neşir oluyorsunuz. Aslında Myst III, biraz da eve geri dönme teması üstüne kurulu. Ait olmadığınız bir boyutta kendinizi ne kadar iyi hissedebilirsiniz ki? İşte bu yüzden bir an önce bulmacaları çözüp 'eve' geri dönmek istiyorsunuz. İzole olduğunuz hissi bu oyunu oynarken sizi bir an bile yalnız bırakmayacak. Geçmişe bir çözüm bulup geleceğe yönelmeye çalışıyorsunuz.

Riven, Myst'ten farklı olarak çizgisel değildi ve gücü bu olayın altında yatıyordu. Eğer bir yerde takıldıysanız, bu oyunun sonu anlamına gelmiyordu; başka bir yere gidip başka bir şey deneyebiliyordunuz. Yine de bu durum bazen oyun için bir eksiye dönüşebiliyordu. Myst'de ise oyun dünyası beş özgün döneme ayrılmıştı ve belli bir dönemde takılırken bulduğunuz her şey sadece o dönemle alakalı oluyordu. Riven kendi içinde çok daha karmaşık bir yapıya sahipti ve ihtiyacınız olan bir şeyi bulabilmek için kilometrelerce gezinmek zorunda kalabiliyordunuz.

Myst III'de istediğiniz döneme gidebileceğiniz ve istediğiniz bulmacayı istediğiniz sıraya göre çözebileceğiniz için oyunun çizgisellikten oldukça uzak olduğunu söyleyebiliriz. Orijinal Myst'in sadece bir sonu vardı. Ama Riven'ı farklı yollarla bitirmek birçok oyuncunun hoşuna gitmişti (hatta sırf bu olaya adanmış bir web sitesi var). Exile'ı da bitirmenin birçok farklı yolu olacak. Myst'i büyülü kılan bir başka olay da sadeliğiydi; oyunda inventory bile yoktu. Ama Myst III de Riven gibi bazı kitaplar taşıyabilmek için sınırlı bir inventory sistemine sahip olacak.

### Kadroda kimler yok ki?..

Presto, Cyan ve dağıtımcı firma Mattel, Myst III'ün konusu hakkında pek fazla vermek istemese de bizim öğrendiğimiz bazı şeyler var. Tabii ki Atrus dönüyor ve bu sefer Sheila Goold (Riven) yerine karısı Catherine'i Maria Galante oynuyor. Ama herhalde en önemlisi kötü adamı Brad Dourif'in oynuyor olması; uzun bir film kariyerine sahip olan Dourif'i Guguk Kuşu filmindeki Billy Bibbit rolünden hatırlayabiliriz (Chucky'i de o seslendirmişti). Yakında gelecek olan Lord of the Rings'de de onu kötü Lord Saruman rolünde göreceğiz.

### Myst, her derde deva...

Myst III, her iki oyunun da en iyi yönlerini ele alacak. Myst'de olduğu gibi beş özgün temalı dönem içerecek ve ihtiyacınız olan herhangi bir obje veya bilgi araştırmakta olduğunuz dönemin içinde yer alacak. Ama Riven gibi çizgisel olmamayı da ihmal etmeyecek. Bulmacaları belli bir sıraya göre çözmek zorunda kalmayacağınız için çok daha rahat bir şekilde içinde bulunduğunuz dönemi araştırabileceksiniz.

Presto oynanabilirliği de daha çok hikaye bazlı düşünmüş. Myst ve Riven'da kendinizi sürreal bir dünyada buluyordunuz ve ne yapmanız gerektiği konusunda en ufak bir fikriniz olmuyordu. Bazılarına göre bu büyünün bir parçasıydı ama birçok oyuncu oyuna başlamayı oldukça zor bulmuştu. Sonuç olarak, Presto oyunun başında oyuncuya hikaye hakkında daha çok bilgi yardımı yapıyor ve öncelikli hedeflerin de altını çiziyor. Hikaye serinin önceki iki oyununa göre daha çabuk çözülüyor ve hatta bazı durumlarda bulmacalar sadece hikayenin ilerleyebilmesi için kullanılıyor. Tabii bu Myst III: Exile'ın abilerine göre çok daha kolay bulmacalar içerdiği anlamına gelmiyor. Bulmacalar yine çok zor olacak ama bu sefer oyuncuların üzerinde kafa patlatabilecekleri daha çok şey olacak.

Myst III, kulağa gerçekten çok hoş geliyor ve Presto ekibinin de ortaya iyi bir iş çıkarmak için çok sıkı çalıştığı da bir gerçek. Yine de arkasında Cyan olmadan, Myst III'ün güzel render edilmiş başka bir adventure olacağını düşünen varsa, düşünmesin çünkü Presto ekibi Myst duygusunu çok iyi yakalamış. Aynı garip ve sessiz atmosfer devam ediyor; adeta masaüstünde tatile çıktığınızı düşünün ve güzel grafiklerin keyfini çıkarın. Oyun hem PC hem de Mac formatlarında piyasaya çıkacak ve 3D hızlandırıcı desteği olacak.

**Güven Çatak**



| Myst III: Exile |
|---|
| **Yapım:** Presto Studios |
| **Çıkış Tarihi:** 2001 başı |
| **Tahmini Sistem İhtiyaçları:** |
| Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı |
| **İlk İzlenim:** Başka bir alem... |
| **Bize Göre:** Myst adventure türü adına bir ilk olmuştur ve onun izinden gidenlerin de aynı başarıyı göstereceğini düşünüyorum. Eğer bulmacaların dozunu iyi ayarlayabilirlerse, güzel bir masaüstü tatili bizi bekliyor demektir. |

İLK İZLENİM

# Tribes 2

**Kabile'nin dönüşü muthesem olacak...**

Takvimler 1998 yılının dondurucu kışını gösterirken Sierra mühendisleri ofisin camından dışarı bakıp düşünüyorlardı. Acaba neler olacaktı? Biri multi-only iki adet action oyunu, harcanan onca para, onca emek, o kadar zaman. Acaba bu oyunlar Sierra'nın üzerinden bu yükü kaldırabilecek miydi? Beklemekten başka çare yoktu. Onlar beklediler. İşte olanlar oldu...

Bu oyunların isimlerine gelince, ilkinin ismi Half-Life. Half-Life çıktıktan sonra neler olduğunu çoğunuza anlatmama gerek yok sanıyorum. İsmini duymayan, başına geçip oynamayan yoktur. Varsa bile onlar da fuardaki standımızda oynadı. Kendi kadar sonradan çıkan modlarıyla da ortalığı kasıp kavuran oyun, sanırım PC tarihinde firmasını en mutlu eden oyunlar arasında yer alıyordur. Sıra geldi ikinci oyuna. Bu oyunun ismi Starsiege: Tribes. Sadece multiplayer oynanan oyun biraz da bu yüzden ülkemizde çok fazla duyulmadı. Fakat diğer ülkelerde Half-Life kadar olmasa da dağıtımcı firmasını mutlu eden oyunlar arasında geliyordu. Özelikle oyuncular arasındaki haberleşme ve bağlantılar konusunda iyi olan Tribes'ı Sierra, Dynamix'e yaptırmıştı.

### Yine yeni yeniden

Half-Life II'nin çıkışı ufukta gözükmezken ve de Tribes 2'nin çıkış tarihi yakınken eldekiyle yetinmek lazım. 2 sene sonra Sierra ve Dynamix tekrar Tribes'ı ele aldılar ve de ilkine hiç de benzemeyen bir şeklide karşımıza çıkarmaya hazırlanıyorlar. Hiç benzememekten kasıt yeni bir grafik motoru, yeni arabirim, yeni oyun sistemi ve yeni özelliklerle herşeyin baştan yapılanmış olmasıydı. Sierra oyun tutunca Dynamix'e oyunun eksiklerini kapatmasını ve göze daha güzel hale getirmesini söylemişti. Görülen o ki karşımıza gerçekten iyi bir action oyunu geliyor.

Tribes 2 öncelikle multiplayer özellikleri düşünülmüş bir oyun. İlk Tribes'in en büyük avantajlarından biri olan iyi haberleşme ağı bu sefer daha da geliştirilmiş. Tribes 2 için özel olarak geliştirilen arabirimde artık birçok şeye ulaşmanız mümkün. Bu arabirimde aynı anda server browser, mesaj yolayabileceğiniz instant messanger, e-mail programı ve de clanınızın web sayfasını hazırlayabileceğiniz bir software olacak. Oynarken haberleşmek için alt-tab yapıp birilerine ICQ'dan bişiyler atmanıza, e-mail'lerinizi kontrol etmenize gerek kalmayacak. Bunun yerine oyunun içinden bir kaç yere basarak hepsine ulaşabileceksiniz. Bu gelişmiş haberleşme ağına sesli haberleşme de dahil. Son zamanlarda oyunlarda yaygınlaşan ve bu iş için çıkan özel araçlardan sonra zaten Tribes 2'de oyun içinde sesli chatin olmamasını bekleyemezdik. Nitekim var. Bu yolla da takım arkadaşlarınızla haberleşmeniz kolay olacaktır.

Yine üstünde durulan şeylerden biri de clanların organizasyonu. Özellikle ülkemizde clan içi ve clanlar arası organizasyonun oldukça sorunlu olduğunu ve ilişkilerin sağlam olmadığını bilenleriniz vardır. Sierra bu oyunla bu organizasyon işinin bir kısmını üzerine almayı düşünüyor. Geliştirdiği web sayfası ve oyun içi sistemlerle clanlar oluşturmak, bir clana katılmak, clan değiştirmek daha sorunsuz oluyor. Örneğin her clana girecek kişi önce servera bunu bildiriyor. Sonra belli formları dolduruyor ve başvuruyor. Buna göre clanın liderine haber veriliyor ve clana alma işlemleri bu şekilde tamamlanıyor.

### Organizasyon: Sierra

Kullanıcılarla ilgili herşeyin ana bir serverda kayıtlı olması bir açıdan güzel. Oyunun heryerde orjinal olarak satılacağı düşünüldüğü için bu sistemi yönetmek oturttuktan sonra zor değil. Fakat ülkemizde de sorun olduğu







gibi kopya oyunların yaygın olması bu işi biraz bozacak gibi. Her orjinal kutunun içinden çıkan seri numarasının oyunla ve clanlarla ilgili her işlemde kontrol edilmesi sistemi sağlam tutacaktır. Ama biz yine kopya oyun yüzünden ülkemizde açılan serverlarda oynamak zorunda kalacağız ve bu serverların ne gibi çalı-






şacağını oyun çıkmadan önce bilemiyoruz.

Böyle bir durumda ilk oyunda olmayan single-player modu yardımımıza koşacak. Quake III ve Unreal Tournament'tan alıştığımız botlar Tribes 2'de de olacak. Dynamix bu oyunlarla aynı tarzda bir single-player modu geliştirmiş. Botlarla turnuva kurallarına göre oynanacak bu modun oyuncuları zorlayacağı çünkü botların yapay zekalarının şimdiye kadaki 3D Action oyunları arasında en iyisi olduğu belirtiliyor.

Multiplayer kısmından bahsedince işler değişiyor. Burada single-playerdaki gibi sadece bir turnuvadan ibaret değil. Birçok multiplayer modu farklı kategorilerde oynanacak. Bunlardan bazılarını birçok FPS oyunundan hatırlayacaksınız. Bazıları ise tamamen Tribes 2'ye özel geliştirilmiş olacak. Örnek vermek gerekirse; Capture the Flag, Capture and Hold, Siege, Flag Hunters ve Deathmatch sayılabilir. Capture the Flag modu bildiğimiz modlardan biri. Takımların ofansif ve defansif oyuncuları belirlendikten sonra karşı tarafın bayrağını en çok kendi tarafına getiren takım oyunu kazanıyor. Capture and Hold modunda belirlenmiş bölgeleri en çok elinde tutan takım kazanıyor. Bunun için bölgelerin belli yerlerinde belli sayıda aynı takımın oyuncusu durmak zorunda. Başta takımlardan biri ofansif oynuyor ve defansif oynayan takımın elinden bölgeyi ele geçirip elinde tutmaya çalışıyor. Siege modunda adından da anlaşılacağı gibi bir takım bir hedefi koruyarak başlıyor ve diğer takım bu hedefi ve hedefi koruyan takımı kuşatıyor. Defansif takıma bu sırada verilen görev yerine getirilince takımlar yer değişiyor ve bu şekilde tekrar oynanıyor. Sierra'nın Tribes 2'de en çok ilgi çekeceğini düşündüğü asıl mod ise Flag Hunters. Bu modda bir kişi diğer bütün oyuncuları öldürüp onların formalarını almaya veya bir grup karşı grubun bütün formalarını almaya çalışıyor. Oyuncular bu formaları bir yere götürünce forma başına formanın sahibinin de puanına göre puan alıyor.



### Ooops, bu armor yaramadı. At çöpe...

Yeni bir action oyununda en çok merak edilen şeylerden biri de kullandığınız silahlar ve eşyalardır. Bu oyunda da özellikle üstünde durulan şeylerden biri bu. Silahlar, zırhlar ve poweruplar özel bir sisteme göre hazırlanmış. Zırhların dengeleri bir RPG oyunundakine benzer şekilde detaylandırılmış çeşit çeşit zırhlar var ve her zırh her silaha karşı koyamıyor. Aynı şekilde bazı silahlarla bazı zırhları kullanamıyorsuz. Bunun da silahın ve zırhın ağırlığı ve içerdiği maddelere bağlamışlar. Silahların sistemi zırhlara göre ayarlanmış ve de her action oyunundan bildiğimiz gibi farklı vuruş güçlerine sahip silahlar yok. Silahların hepsi farklı işlere yarıyor. Hepsi damage vurmayabiliyor. Bildiğimiz Grande Launcher, Chain Gun gibi silahların haricinde oyuncunun etkinliğini azaltacak onu yavaşlatıcak veya değişik zararlar verecek silahlar da var. Bunların dışında çeşit çeşit de patlayıcı bulunmakta.

İlk oyuna göre başka büyük bir yenilik de grafik motoru. Yeni motor tamamen yeni ve en baştan tasarlanmış. Motor kaliteli karakter modelleri ve animasyonların yanında sağlam ışık efektleri vaadediyor. Ayrıca gerçek zamanlı hava efektleri de unutulmamış. Yağmur, sis, kar, yıldırım efektleri oyunda bize eşlik edecek. Motor önceki oyunlardan birinin motoruna benzemediği için neler olacağını beraber göreceğiz.

Sonuç olarak Sierra ilk oyunla yakaladığı online prestijini Tribes 2 ile sürdürecek gibi gözüküyor. Fakat yine de herşeyi yenilemek yeni bir başlangıç olacağı için herşey eskisinden kötü de olabilir. Kısa zaman içinde piyasada göreceğimiz oyun hakkında çıkınca daha çok konuşacağımız kesin.

**Onur Bayram**

| Tribes 2 |
|---|
| **Yapım:** Dynamix/Sierra |
| **Çıkış tarihi:** Kasım 2000 |
| **Tahmini sistem ihtiyaçları:** |
| PIII 300, 64MB RAM, 3D kart |
| **İlk izlenim:** Yepisyeni |

İLK İZLENİM

**Bize Göre:** Online bir oyun olarak alışmadığımız kadar detaylı tasarlanmış. Herşeyin yeni ve değişik olması önceden yorum yapmayı güçleştiriyor. Yine de vaad edilenler göz doldurucu. Sierradaki amcalar dediler mi yaparlar. Anlatıldığı gibi iyi çıkmasını dilemekten başka yapacağımız yok.

# World War II Online

**1940'lara geri dönmeye hazır mısınız? Bu kez sizi bekleyen bir dünya dolusu gerçek asker olacak.**

Online oyunlara geleceğin oyun piyasasının hakimleri gözüyle bakıyoruz hepimiz. Hep bildiğini okuyan bir bilgisayara karşı oynamaktansa, tepkileri devamlı değişebilen ve her an yeni sürprizler yapabilme potansiyelindeki gerçek insanlara karşı oynama seçeneği, elbette daha çekicidir.

Şimdi bir bakalım, bu güne kadar yapılmış online oyunlar çoğunlukla dragonlarla, büyücülerle, elflerle, goblinlerle dolu olduğu için haklı olarak, çoğunlukla bilgisayar kontrolündeki bu yaratıklarla savaşmak zorunda kaldık. Çok nadiren aramızda PK (player Killer) modunu deneyen olduysa, başka insanlarla çarpışma fırsatı buldular belki ancak, bu modda da herkes tek tabanca olmak zorunda bulunduğundan, şöyle esaslı bir takımlar arası çarpışmaya hasret kaldığımız gerçek. Counter-strike veya Unreal Tounamet ya da MS Allegiance bu eksikliği biraz gidermiş gibi görünseler de bu oyunlar da tek bir konu üzerine yoğunlaşmış oyunlardır. Ne demek istediğimizi belki World War II Online'ı biraz daha detaylı açıkladığımızda anlarsınız.

World War II Online sizi, İkinci Dünya savaşı sırasında bir asker rolüne koyuyor. Bu noktadan sonra ne yapacağınız ise tamamen sizin seçiminiz oluyor. İsterseniz, kara kuvvetlerine, isterseniz deniz veya hava kuvvetlerine katılabiliyorsunuz. Katıldığınız disipline göre, oyun bir FPS'den, bir deniz savaşına veya uçuş simülasyonuna dönüveriyor. Warbirds'i hatırlayanınız var mı? Onun gibi bir online uçuş simülasyonu yani.

## Gomtanım!

Elbette bu kadar da değil, kara kuvvetlerine katıldınız diyelim. Elinizdeki silahlarla, cepheden cepheye koşabileceğiniz, süngü takıp hücuma geçebileceğiniz gibi, bir takım arkadaşınızla düşman hatları gerisine gizli operasyonlar düzenleyebilir, geriye düşen paraşütçü arkadaşlarınıza yardım ulaştırabilirsiniz (Saving Private Ryan!). Kesmedi mi? Bir tank bölüğüne yazılabilir ve komutanınızdan aldığınız emirler doğrultusunda tankınızla ölüm kusabilirsiniz. İsterseniz şöför, isterseniz topçu isterseniz makineli tüfekçi olabilirsiniz. Ben deniz adamıyım mı diyorsunuz? Deniz Kuvvetlerine katılabilir bir gemide görev alabilir, geminize saldıran uçaklara ateş açan bir uçaksavar sorumlusu veya sahile çıkarma yapan birliklerinize destek ateşi açan bir batarya subayı olabilirsiniz. Rütbeniz yükseldiğinizde kendi geminizin kumandanı da olabilirsiniz.

Oyunun şu anda tamamlanan kısmında eksik olan tek şey ağır bombardıman uçakları. Ancak son halinde Hava kuvvetlerine katılan bir subay isterse B-17 pilotu da olabilecek ve aşağıda savaşan veya saklanmaya çalışan binlerce oyuncunun üzerine havadan ölüm kusabilecek. Tabi tüm bunları düşününce bu oyunda strateji ve taktiğin ne kadar önemli olacağını anlıyoruz. Takım çalışması ve koordinasyonunda. Hava kuvvetlerinden habersiz, etrafına topladığı yirmi, elli oyuncu ile taaruza geçmeye kalkacak bir komutanı, ağır bombardımanlar, tanklar uçaklar bekliyor olacak. Oysa, Hava ve deniz birlikleri ile birlikte koordine edilecek bir taaruzda, önce gemiler ve topçu bataryaları, düşman hatlarını vurup yumuşatırken, hava kuvvetleri gemileri ve kara birliklerini bombardıman uçaklarına karşı koruyacaklar hatta düşman birimlerine kayıp verdirecekler. Ama topçularla ve gemilerle düşman şehirlerini ele geçirmeniz, gerçek hayatta olduğu gibi mümkün olmayacak ve eninde sonunda kara birlikleri artık güçlerinin büyük kısmını kaybetmiş düşman şehrine girip, şehri teslim almak için sokak çatışmalarına başlayacak. Nasıl, gerçekten bir ikinci dünya savaşı filmindeymişsiniz gibi değil mi?



## Çok Gerçekçi

Oyunun online olması, akılla, bağlantı problemini getiriyor hemen. Devasa bir online oyun olacak WWII Online'da, binlerce oyuncu aynı anda bağlı olabilecek. Ancak yapımcılar, Lag sorunun yaşanmaması için özel bir grafik motoru geliştirdiklerini belirtiyorlar. Üstelik bu motorda tüm grafikler,olabildiğince etkileyici ve gerçekçi görünüyor olacak. Warbirds'i online oyunculara kazandıran firmanın, uçuş simülasyonundan farklı bir şeye el atmış olması bazı aksaklıklar çıkabileceğini düşündürtse de, oyundaki tüm grafikler, kara ve deniz birlikleri bile Uçaklar kadar özenli dizayn edilmiş ve görünümleri de oynanışları da olabileceğinin en iyisi gibi duruyor.

Elbette, oyunun son halini gördüğümüzde, not kıracak pek çok şey buluruz sanırız ama şimdilik, bu cesaret gerektirici projeye ön yargılı yaklaşmayalım ve biraz kredi verelim. Bu boyutta, bu çekicilikte başka bir online oyunun daha önce sözü bile edilemezdi. Sabırsızlıkla bekliyoruz.

**Cem Şancı**

**World War II Online** — İLK İZLENİM

**Yapımı:** Playnet

**Çıkış Tarihi:** 2000 sonu

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:** P II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı, İnt. Bağ

**İlk İzlenim:** Hitler'e ölüm

**Bize Göre:** II. Dünya Savaşı'nın can pazarını kolaylıkla yaşayabileceğiniz, mantıklı bir emir-komuta sisteminin bulunduğu ayrıca içinde güçlü bir ekonomi-kaynak yönetimi sistemi de bulunduran heyecan verici bir oyun olacakmış gibi hissediyoruz.

# RED FACTION

**Vahşi**

Elimize geçen yeni FPS'ler düş kırıklıkları yarattıkça biz de kara kara düşünmeye başlıyoruz: "Sonsuza kadar Unreal Tournament ve Counterstrike oynamaya mahkumuz herhalde!" Neyse ki Red Faction gibi umut verici gelişmeler türün geleceğinin o kadar da karanlık olmadığını gösteriyor.

Descent: Freespace'in yaratıcıları olan THQ'daki beyefendiler, ilk önce Descent 4 olmak üzere tasarladıkları projeyi daha sonra yeni fikirlerle dolu bir FPS'ye çevirdiler.

Red Faction'ın öyküsü Mars'ın maden ocaklarında başlıyor. Madenciler, aralarında yayılan salgın bir hastalığın ardından yaşadıkları koşullara isyan ediyor ve adına çalıştıkları Ultor şirketine karşı harekete geçiyorlar. Görevimiz, bu "asi" işçilerden Parker'ın maden kolonisinden kaçmasını, hastalığın nedenini ve tedavisini bulmasını, tüm bunları yaparken de kendi kökleriyle ilgili gizli bilgileri keşfetmesini sağlamak. Tahmin ettiğiniz gibi biraz Total Recall kokuyor, ama yapımcılar öykünün Half-Life gibi çok sağlam temellere dayandığını ve sadece bu konu ile ilgilenen bir yazarlarının olduğunu söylüyorlar.



### EĞİLDİ, BÜKÜLDÜ...

Red Faction'un en ağır topu, oyun için özel olarak geliştirilen "Geo-Mod" sistemi. Daha önceki FPS'lerde ateş ettiğiniz zaman duvarlarda oluşan mermi ya da yanık izleri texture'ların değişmesi ya da üzerlerine çeşitli detaylar eklenmesiyle meydana gelirdi. Oysa Geo-Mod sisteminde fiziksel hasar gören cisimlerin geometrik yapıları tamamen değişiyor. Daha basit olarak ifade etmek gerekirse duvara bazuka ile ateş ederseniz duvarda içeri doğru bir göçüğün oluşmasını ya da büyükçe bir delik açılmasını sağlayabiliyorsunuz. Aynı durum, bir araçla çarptığınız cisimler için de geçerli.

Geo-Mod sisteminin kendisini gösterdiği tek yer sert cisimler değil. Aynı zamanda cam gibi kırılabilir objeler de gerçek fizik kurallarına uygun olarak değişikliğe uğruyorlar. Camdan oluşan bir yüzeye yaptığınız ilk atışın ardından etrafında çatlaklar olan bir delik oluşuyor. İkinci atış, camın parçalara ayrılıp yere düşmesine neden oluyor. Cam kırıklarının üzerinde yürüdüğünüzde ayaklarınızın altından gelen çatırdamaları duyabiliyorsunuz. Hatta üzerinize doğru sıçrayan cam parçaları hasar almanıza neden olabiliyor.

### BİZ MÜHENDİS DEĞİLİZ AMA....

Oyundaki hemen her yapı Geo-Mod sistemiyle tasarlanmış olmasına karşın bazı istisnalar da bulunuyor. Bu istisnaların yapılış nedeni, bölümlerin çok kolay olmasını önlemek. Elinize aldığınız bazukayla her yeri delerek ilerlediğiniz bir oyunda anahtarları ancak süs niyetine boynunuza asarsınız. Ama hasar almalarına karşın bütünlükleri bozulmayan çelik sütun ya da duvarlar size bu konuda kısıtlama getiriyor ve oyunu kuralına göre oynamanızı sağlıyorlar.

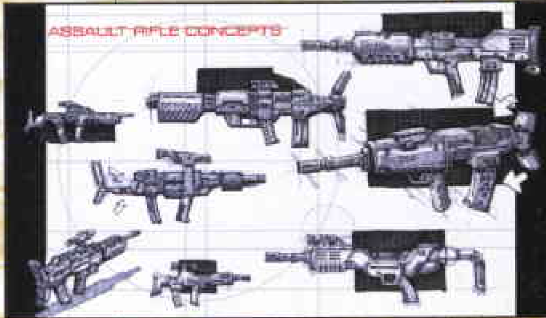
Sistem, etkisi büyük ya da küçük olsun, oyunun her yerinde kendisini gösteriyor. Tabancayla ateş ettiğinizde yalnız ateş ettiğiniz yönde değil, duvarın arka tarafında da bir deliğin oluştuğunu görüyorsunuz.

Geo-Mod'u mevcut motorların birinin üzerinde kullanmak oldukça zahmetli olacağı için programcılar kendi motorlarını tasarlamak zorunda kalmışlar. Geo-Mod sistemi içinde bütüne bağlı parçalar hareket etmiyorlar, ancak bağlı oldukları parçadan ayrıldıkları takdirde fizik kanunlarına göre düşüyor, sıçrıyor, ya da dağılıyorlar. Örneğin bir sütunun temeline defalarca ateş edip yıkılmasını sağlayabiliyorsunuz, ancak çok ince bir kısmı koparmadan bırakırsanız tonlarca ağırlığa dayanabiliyor. Yapımcılar da bunu bir hata olarak kabul etmiyorlar. Çünkü böyle bir hesabı yapabilmek için oyundaki tüm cisimlerin ağırlıklarının, esnekliklerinin, dirençlerinin tıpkı bir mühendislik çalışmasında





ki gibi hesaplanıp değerlendirilmesi gerekiyor. Bu da hem oyunun hazırlanması sırasında onların, hem de oynarken bizlerin zavallı CPU'larına büyük bir yük binmesi demek. Yani sistem yüzde yüz mükemmel değil, zaten öyle olması da istenmiyor. Hedeflenen maksimum gerçekçilik, minimum hata içermesi.




**D**

Red Faction'da on beş farklı silah kullanabiliyoruz ki bu da mevcut FPS'lerin tümünde bulunanlardan daha yüksek bir sayı. Tabanca, tüfeng, sniper tüfengi, bazuka ve patlayıcılar bu silahlardan yalnızca bildiklerimiz. Ama oyundaki hiçbir silah, plazma, lazer gibi günümüze göre uzak teknolojilerin ürünü olmayacaklar ("Olm, teknoloji uzak diil, NASA'da adamlar plazma silahları yapmışlar, bi tek Amerikan ordusunun gizli birimleri kullanıyormuş." muhabbetine girmiyoruz değil mi ?). Bunun nedeni de yapımcıların ne idüğü belirsiz silahların etkilerini kestiremeyecek olmaları. Tabanca ya da bazukanın duvara ne yaptığı bilindiği için Geo-Mod'a aktarmak kolay, ama lazer tabancası ile yapılan bir atışın ne gibi sonuçlar doğuracağını kim bilecek, kim hesaplayacak da Geo-Mod'a uyduracak ? Ben THQ'yu takdir ettim, sistemin inandırıcı olması için albenisi çok olan silahlardan fedakarlık yapmışlar. Ama oyun gelecekte geçtiği için kullanılan silahlar da günümüzdeki modellerin oldukça geliştirilmiş halleri olacak. Her silahın Unreal'daki gibi iki ayrı atış şekli bulunacak. Yanınızda bulundurduğunuz silahların dışında girdiğiniz binaların güvenlik birimlerine ait sabit makineli tüfek yuvalarını da kullanabileceksiniz. Tabii oraya ulaşabilirseniz!



### MARS'IN MERKEZİNE ÇEK !

Modaya uygun olarak Red Faction'da da kullanabileceğiniz hava, su ve kara araçları olacak. Her aracın kendine özgü silahları bulunuyor. Hatta bu araçlardan birinin kendisi başlı başına bir silah. Bilmem Total Recall'daki büyük tünel kazıcısını hatırlayabildiniz mi?

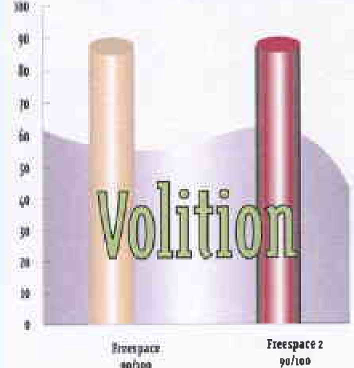
Oyunun araçta geçecek bölümlerine güvenim tam. Unutmayın, bu adamlar Descent'in yapımcıları!

Red Faction'un bizlere Thief'i anımsatan ilginç bir yönü daha var. Çoğu bölümleri klasik FPS anlayışına göre dan dun bitirmenize karşın özellikle Ultor firmasının içine sızdığınız bölümlerde gizliliğe büyük önem vermeniz gerekiyor. Susturuculu tabancanın (bu bölümlerdeki tek silahınız) her daim elinizin altında bulunması gereken böyle yerlerde elinizi çok çabuk tutmak zorundasınız. Eğer birini vuracaksanız bunu sessizce ve rakibiniz alarmı çalıştırmadan yapmalısınız. Karşılaşacağınız ikinci bir sorun da vurduğunuz nöbetçileri diğerlerinin göremeyeceği bir yere saklamak. Silahınızı çekmeden önce "Acaba doğru yerde miyim ?" diye düşünmek zorundasınız. Eğer alarm çalmaya başlarsa şansınız on Ultor koruması karşısında tek tabancayla kalmış Parker'inki kadar az!

Red Faction, beraberinde kendi bölümlerinizi yapabileceğiniz bir level editörü getiriyor (Kapağı açıyorsunuz, içinden level editörlerinden biri çıkıyor: "Merhaba ben Emin, nasıl yardımcı olabilirim?"). Bölümleri tasarlayanların kullandıkları editörle bu tamamen aynı. Siz de yapay zeka düzeyini ayarlayabilir, hangi olayların birbirini takip edeceğini, ne gibi sonuçlar doğuracağını önceden belirleyebilirsiniz. Oyun tasarımcılarıyla sizin aranızdaki tek fark karakter modelleri üzerinde değişiklik yapamamanız olacak. Bunun nedeni de 3D Stüdio Max'da karakterleri yaratmada kullandıkları bazı seçeneklerin level editöründe yer almaması.

2001'in ilk çeyreğinde çıkması beklenen Red Faction'un aynı zamanda Playstation2 için de hazırlandığı aklınızda bulunsun. Şu haliyle son derece iç açıcı. Eğer oyunun multiplayer desteği üzerinde de Geo-Mod sisteminin yarısı kadar çalıştılarsa Tournament'a kardeş geldi demektir !

**Batu & Gökhan**




**RED FACTION**

**Yapım:** Volition/THQ

**Çıkış:** 2001 ilk çeyreği

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:** Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

**İlk izlenim:** Gerçekçi

**İLK İZLENİM**

**Bize Göre:** Geo-Mod gibi yeni ve inandırıcı bir sistem kullanılıyor olması, silah ve araçlardaki çeşitlilik, bölüm mantıklarının farklılığı Red Faction'un yeni FPS'lerin pek çoğuna öncülük yapacağını düşündürüyor. İleride "Falanca oyun Red Faction motorunu kullanıyormuş!" sözlerini sıkça duyarsanız şaşırmayın.

# DEEP FIGHTER

## Derinlik Sarhoşluğu

Britanyalı Criterion Studios, Sub Culture'ın endirekt takıpçısı olan DEEP FIGHTER'ı takdim eder. Oyunun tasarımcıları, "hazmı kolay" sualtı aksiyon oyunlarının prensiplerine sadık kalmışlar. Bir kaç çift sevimli fikir, sarsıcı patlamalar ve her şeyden önemlisi güzel görünen grafikler ile büyüleyici bir çevrede geçen ve kısa süren bir oyun vaat ediyor.

Tıpkı Sub Culture oyununda olduğu gibi oyunun konusu, insanlıktan (yeryüzü insanlarından tabii!) belirgin şekilde tecrit edilmiş, yüksek teknolojiyi kullanan mini bir sualtı halkı. Her ne kadar rüya gibi bir sualtı çevresinde yaşayıp her gün dev mercan ormanlarında gezinti dalışları yapabilseler de aslında onlar için hayat, huzur dolu bir gün dışında her şey! Günlük işkencelerden sayılabilecek deniz sürüngenleri ve soyguncu balıkların yanında küçük deniz canlılarının hayatını zorlaştıran "Gölge Çetesi" deniz alemine köşe bucak korku salmakta! Bu çete, işi o kadar azıtıyor ki deniz altı "kabilesi" onların koloniyi terk etmesini ve şanslarını okyanusun derinliklerinde aramasına karar veriyor!



Gerçi bu iş için bir ana gemi inşa edilecek ama gemi için gerekli radyoaktif madde olan Thorium da öyle pek bulunan bir madde değil...

Askeri birimlerin bir deniz altı filosu kurması isabet olmuş. Başlangıçta oyuncu olarak klasik öğrenci modunda en küçük deniz altı sınıfına ait geminizin içine girip ilk misyonunuzu gerçekleştiriyorsunuz.

Tek ve en ekonomik silah olan "Yakma Topu" ile donatılmış bu geminiz ile görece kolay misyonlara akarken epey hoş yerlerde turluyorsunuz. Yakınlarda patlayan bir volkan, kaosa sebep olsa da sizden beklenen ortalığı yeniden sakinleştirmek.

Alışılmış hammadde/örnek toplama triplerinin yanı sıra oyunu tasarlayanlar gerçekten hoş fikirler eklemişler:

Yanardağ patlamasıyla yerinden kaçan ve tükenmeye başlayan balık sürülerini yeniden yerleşim bölgelerine geri sürüklemek, toplanılan dişi ve erkek balık türlerini çoğaltmak vs. Balıkları çağırmak ve yakalamak için balık çağırma cihazı ve kancalar bulunuyor. Yüzgeçli deniz yaratıklarını ikna ettikten sonra yapmanız gereken, onları istenilen bölgelere transfer etmek.



Fakat DEEP FIGHTER'da derinlerin gerçek düşmanları kendilerini fazla bekletmiyorlar. Siz kaybolan bir konteynır peşinden iz sürerken düşman sinsice yaklaşıp torpilleyerek ruhunuzu bedeninizden ayırmaya çalışıyor. İlk misyonu başarı ile tamamladıktan sonra hemen sizden yenileri isteniyor. Bu sefer yeni ve daha gelişmiş deniz altılar, daha modern ve gelişmiş silahlarla donatılmış bir halde sizi bekliyor. Uzay oyunlarındaki gibi burada da silahlarınızı ateşlemeden önce aktif hale getirip hazırlamanız gerekiyor.

### ESKİSİNDEN YENİ YAPMAK

Sub Culture oyununu bilen kendini evdeymiş gibi hissediyor. Çünkü Criterioncular grafiklerde bu oyuna benzemeye çalışmışlar. Şimdi DEEP FIGHTER ile ilgili şunu söyleyebiliriz:

Mümkün olabilen en iyi şekilde sualtı dünyası doğal haliyle yansıtılmış. Bu insanda çok iyi bir etki bırakıyor. Sualtı tepeleri ve yarıkları biraz köşeli olsa da, okyanus tabanındaki ışık yansımaları büyüleyici, çok başarılı yapılmış.

Gece ve gündüz değişimleri ve camdan kokpitin cehennem derinliklerinde çıkardığı çıtırtılar da çok hoş. Derin yarıklar, karanlıkta aniden dipsizleşen mağaralar, deniz tabanını enteresan kılan öğeler. Gemilerin sahip oldukları özellikler sayesinde, bir yere çarpıp basınçtan dolayı parçalanmadan önce alarm veriliyor. Sualtı hayvanlarının ve bitkilerinin hareketleri gerçek gibi görünüyor. Tipik, hafif boğulmuş fon sesi efektleri, oyunu daha da gerçekçi kılıyor.

Dış mekan grafiğinin çok başarılı olmasına rağmen ne yazık ki misyon brifing sürecinin grafikleri eskiden kalma gibi. Beni artık video gösterileri pek cezp etmese de merak edenler Deep Fighter Ana sayfasından birkaç Making-Off seyredebilirler.

Küçük denizaltılara kumanda ederken fazla şeye dikkat etmeye gerek yok. Gemiler ileri geri, sağa sola, yukarı aşağı, her yöne kolayca manevra yapabiliyor. Enerji kalkanları ya da enerji seviyesi ile de durmadan ilgilenmenize gerek yok. Dikkat etmeniz gereken tek şey hasar metreniz! En iyi kullanma aracı klavye ya da Game pad.

Genelde DEEP FIGHTER'ın ön bakış versiyonu iyi bir izlenim bırakıyor. Görece daha hafif ve gevşek misyonlarla olağanüstü senaryolar yaşamak isteyenler bu sualtı oyunundan memnun kalacaktır. Tamamlanmış oyunda 30 tane misyon bulunacakmış. 5 değişik denizaltı modeli ile derin sualtı yarıkları ve mercan kayaları arasından gezinmeniz mümkün olacak. Gerçek izlenimler tabii ki oyun test edildiğinde karşımıza çıkacaktır.

**Kemal Bitirim**




**Deep Fighter**

**Yapım:** Criterion Studios

**Çıkış:** Kış 2000

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

PII400 MHz, 64 MB RAM, 3D ekran kartı.

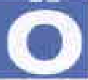
**İlk izlenim:** Oynanmaya değer.

**Bize Göre:** Subculture ile denizaltı dünyasının büyüsüne kapılan oyuncuların, Deep Fighter ile maceraya kaldıkları yerden devam edecekleri söylenebilir. Deniz altı dünyası söylendiği kadar başarıyla canlandırılabilirse, bu oyun belki de belgesel tadında bir multimedya programa dönüşebilir, ne dersiniz?

İLK İZLENİM

# Everquest: The Scars of Velious

**Karakterlerinizin level'larını yükseltmeye başlayın**



Özellikle Amerika'da çok oynan bir online FRP Everquest. Sizden gelen mail'lerden Türkiye'de de yeni yeni oynanmaya başlandığını biliyoruz. Her ne kadar pinglerimiz korkunç sayılarda olsa da oyun diğer online oyunlara göre gayet iyi bir şekilde oynanabiliyor. Dergide yaptığımız testlerde de bunu gördük. Oyunun yapımcıları Everquest'e bir expansion olan The Scars of Velious ile karşımızda. Yapımcılar bu expansionda yeni şeyler denediklerini söylüyorlar. Bu defa oyunu aslında kocaman bir dungeon olarak düşünmüşler. Bir giriş var ve bu dungeon'un hepsini keşfetmek için önce belli noktalarına erişebilmelisiniz. Tarihine baktığımızda bu yeni topraklar sizi çok etkileyebilir. İnsanların dahi yaratılmadığı eski çağlarda, büyü gücüne sahip Dragonlar'ın yaşadığı bu topraklarda bir çok olay yaşanmış. Ayrıntısına girmiyoruz çünkü çok uzun. O dönemlerde Ogre'ler, Giant'lar ve Goblin'ler burada gezinmişler. En sonunda Velious topraklarına giriş denizin üzerinde kurulmuş dev bir buz bariyeriyle kapatılmış. Fakat bir grup Dwarf inşa ettikleri kuvvetli bir geminin yardımıyla buzdan duvarı delmeyi başarmışlar ve uzun zamandır keşfedilmemiş topraklar yeniden ulaşıma açılmış. Kısacası siz bu toprakları keşfe çıkacak olan öncülersiniz ve belkide bir çok yere ayak basan ilk insanoğulları sizler olacaksınız.

Velious 30. level ve üzerindeki karakterler için düşünülmuş. Oyundaki ilk amaçlarınızdan biri karşınıza çıkacak olan Coldain Dwarf'larını geçmek olacak. Dünyanın diğer taraflarındaki akrabalarıyla bağları çok uzun yıllardır kesik olduğundan sakın bu Dwarf'ların sizin Dwarf karakterinize dostça davranacağını düşünmeyin. Tam tersine çok düşmanca davranabilirler. Thurgadin ise bir Coldain şato şehri ve içinde sizi bir çok çatışmaya çıkaracak labirent benzeri koridor ve sokaklar var. Hatta bu yollar sizi kralın huzuruna bile çıkarabilir.

Dwarf'lar dışında başınızda birde Frost ve Storm Giant'lar var. Dwarf'lar ve Giant'lar birbirleriyle savaş halindeler. Oyunda bunu kullanarak eğer Giant'lar arasındaki popülerliğinizi yükseltirseniz size bulaşmayabilirler. Bunu için de Dwarf ve Dragon öldürmelisiniz. Hatta kendinizi Storm Giant'ların şehrinde bind ederek öldükten sonra burada canlanmanızı sağlayabileceksiniz.



Giant'lardan sonra karşınıza Dragon'lar çıkacak. E tabii ki en güçlü düşmanlarınızda onlar olacak. Eğer onların arasında popülerliğinizi arttırıp size saldırmamalarını sağlamak isterseniz bu defada yapmanız gereken Giant öldürmek olacaktır.

Tabiiki koca oyunda yalnızca Dwarf'lar, Giant'lar ve Dragon'lar bulunmayacak. Daha bir çok yeni ve tehlikeli düşmanla da karşılaşacaksınız. Fakat Velious üzerindeki güç savaşında asıl aktörler bu üç ırk olacak.

### Var mı öyle kolayca geçip gitmek ?

Diğer ırklarla uğraşmak yerine direkt Velious Dragon'larıyla kapışmak isteyenler biraz sabırlı olmak zorundalar. Çünkü on altıdan fazla yeni bölgeyi geçmek çok kolay olmayacak. Yüksek level'a sahip karakterler belki bazı bölgeleri kolayca geçebilecekler fakat Dragon'lar onları zorlaya-








cak. Ayrıca Dragon yüzükleri adlı yeni eşyalar olmadan yolculuk etmek sizin için çok sıkıcı olabilir. Bu yüzükler uzun yıllar önce Dragon'lar tarafından yapılmış ve onları tıpkı Druid yüzükleri gibi uzun mesafeleri aşmakta kullanmışlar. Sizde oyunda belli mesafeleri kaydedip belli yerlere geldiğinizde bu yüzükleri kullanarak direkt olarak Velious'ta yolculuk ettiğiniz en son noktaya gidebileceksiniz. Sanırız bu sistem Diablo II' de ki teleport'lar gibi çalışacak. Tabii ki bunu oyunu görmeden söyleyemeyiz.

### Burnunu sokmak çok eğlenceli bir iş

Oyunun yapımcıları çok hoşunuza gideceğini umduğumuz başka bir projenin üstünde daha çalışıyorlar. Devamlı yaratık kesip experience puanı almak yerine artık oyunda bazı şeyleri harekete geçirebilecek, değişimin anahtarını tetikleyebileceksiniz. Bildiğiniz gibi oyunda Coldain ve Giant'lar savaş halinde. Dwarf'lar binlerce yıl önce bu kıyılara ayak bastıklarında Giant'lar tarafından hemen hemen tamamen katledilmişler. Bir bölümü ise canlarını zar zor kurtarıp bu büyük satoyu yapmışlar. Buraya kadar her şey tamam. Ama tam bu noktada siz işe burnunuzu sokup ta gidip Dwarf kralı Dain'i öldürürseniz oyunda bir anahtarı tetiklemiş olacaksınız. Storm Giant kahinleri sizin yaptıklarınızı görür görmez çığlıklarla bunu etrafa duyuracaklar ve Storm Giant'lar kendi şehirlerinden fırlayıp Dwarf'lara son darbeyi vurmak için tüm güçleriyle Thurgardin'e yüklenecekler. Ve bu belki de oyunda göreceğiniz en etkileyici sahnelerden biri olacak. Hevesinizi hemen kursağınızda bırakmak istemeyiz ama programcılar bu tip büyük olayları gerçekleştirmenin hiç ama hiç kolay almayacağını söylüyorlar. Yani Dwarf kralını öldürmek için önce bayağı bir öleceksiniz.

Etkileşimden söz açmışken size bir örnek daha verelim. Storm Giant'ların şehrinde Rallos Zek adlı bir karakterin heykeli olacak. Bu sıradan bir heykel değil ve eğer gerekli şeyleri yapabilirseniz onunla savaşabileceksiniz. Fakat onu yenerseniz bu defada Rallos Zek'in kendisiyle savaşmak zorunda kalacaksınız ki oyuncuların bu savaştan sağ kurtulması hiç te kolay olmayacak. Yani kısacası oyuncu içinde bulunduğu dünyanın kaderiyle kalıcı oynayabilecek ama bunun için gerçektende bir kahraman olması gerekecek.



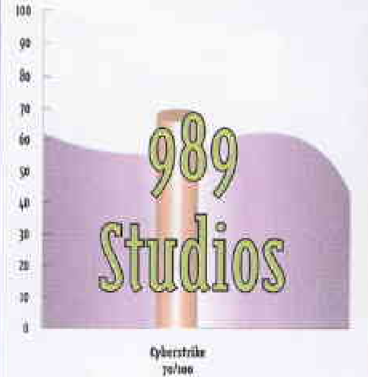
### Zırhta olur

Everqueast'te oyuncular arasında popüler olmak için illaki kahraman olmanız gerekmiyor. Üstünüze giydiğiniz zırh takımları ve silahlarla başlı başına bir moda da yaratabilirsiniz. Expansionla beraber bir çok yeni zırhta geliyor. Zırhlar çeşitli olmasına karşın (156 çeşit yeni model) genelde iki ana başlık altında toplanacak. 35. level ve üstü için olanlar ve 55-60 level karakterler için nadir bulunan zırhlar. Tüm bunların dışında yapımcılar oyunun ara yüzüyle de ilgili bir takım yeni şeyler planlıyorlar. Ara yüzdeki bir çok grafik ara yüzünden vazgeçip bunun yerine alternatifler üretmeye çalışıyorlar, fakat bu noktada daha bir çok şey yapım aşamasında olduğundan bir açıklamaya gitmek istemiyorlar. Ara yüzle ilgili bir başka yenilik ise sizin çok enteresan bir özelliği kullanmanızı sağlayacak. Buna şöyle bir örnek verelim: Diyelim ki bir druid büyüsü yaptınız, bu büyüyle karşınızdaki yaratığa "hu hu ben kaçıyorum, yakalayabilirsen yakala !" diyebileceksiniz.

### Bu çok heyecanlı

Genel olarak baktığınızda Scars of Velious ile Everquest dünyasına yepyeni bir soluk geliyor. Bizi çok heyecanlandıran "etkileşim" unsuru dışında bir çok yeni yaratık, yepyeni bölgeler, büyüler ve şehirler gerçekten sabırsızlanmamıza neden oldu. Özellikle bu yeni şehirlerin boyutlarının sahipleriyle orantılı olacağını düşündüğümüzde antik Velious Dragon'larına ait gizemli şehirlerin zihnimizde canlandırmak bile bizi oyundaki karakterlerimize yüklenmek ve bir an önce level'larını yükseltmek için daha da yoğunlaşmaya itti. Tıpkı Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi köşeden ne çıkacağını bilemeden karanlık dehlizlerde grubumuzla koşturup sonunda Dwarf kralının karşısına dikilebilmek harika bir duygu ve yüksek adrenalin demek. Antik ırkların dolaştığı, üzerinde bir çok ulaşılmamış hazinenin bizi beklediği, bir çok efsanenin doğmasına yol açacak ve hatta sizi bile efsane yapacak expansion bizi sabırsızlandırıyor.

**Burak Akmenek**




**Everquest: The Scars of Velious**

**Yapım:** Verant Interactive

**Çıkış Tarihi:** Aralık 5

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

P166, 32MB, 3DE.K. , 8xCDROM, Int. Bağ

**İlk İzlenim:** Çok heyecan verici

İLK İZLENİM

**Bize Göre:** Everquest arkasında Sony gibi bir dev barındıran dev gibi gir oyun. Verant Interactive ise bu yeni expansion ile beklentilerimizi tatmin edecek gibi görünüyor. Çünkü bir online oyunda biz hep bunu aramıştık! Keşfedilmemiş topraklar ve yepyeni yaratıklarla ilk defa karşılaşıp onlarla başa çıkmaya çalışmak. Devasa şehirlere ilk defa ayak basmak vs. Tüm bunlar harika! Aralık gelse de artık bir an önce oynamaya başlasak.





# OLİMPİYATLAR

Cem Şancı–Gökhan & Batu

**Spor, kardeşlik ve anlayış. İnsancıl değerleri öne çıkartan Olimpiyat kavramının eski Yunanistanda, Olimpia şehrinde, eğlence olsun diye bir iki adamın, dairesel bir pistte koşuşturmasıyla başladığını biliyorsunuzdur sanırız. Yunanistan'da bir gelenek haline gelen bu spor aktivitesi 1900'lü yılların başında uluslararası bir kimlik kazanıp, bünyesine pek çok spor dalını da katarak bu günkü, bildiğimiz Olimpiyat haline dönüştü.**

Pek çoğumuz küçüklüğümüzde, televizyonlardan Olimpiyatları canlı canlı seyredip, orada madalya alan sporcuların yerine koyduk kendimizi, sokaklarda arkadaşlarımızla oynarken, Olimpiyatlardaki yarışları taklit ettik, şampiyonların isimlerini ekledik gerçek isimlerimizin önüne. Bilgisayar oyunları ise, olimpiyat merakımıza başka bir heyecan kattı. "Bilgisayar oyunu" icad edildiğinden beri, belki en az üretilen oyun türüydü Olimpiyat oyunları. Ancak, her dört senede bir bilgisayarcıların raflarını süsleyen Olimpiyat oyunlarını, çoğumuz, televizyonda bir Olimpiyat müsabakasını seyrediyormuş gibi heyecanla oynadık. Bu oyunların, özellikle, çok oyunculu oynanışa müsait olması, 15 yıl önce Multiplayer kavramının henüz bilinmediği düşünülürse, oyunseverlerin ilgisini çekmesi için yeterli oluyordu.

Bu yazımızda, olimpiyatları konu alan bilgisayar oyunlarının nereden nereye geldiğine değinip, geçmişi bilenlere biraz nostalji yaşatmaya, bilmeyenlere de ilginç bir tarih dersi vermeye çalışacağız. Özellikle, daha önce Commodore 64'de çalışmış bir oyunun ekran resimlerini görmemişseniz ve bilgisayar oyunlarının Lara Croft ile başladığını düşünüyorsanız sizin için ilginç bir deneyim olacak, bu sayfanın ardında saklı olanlar.






We may sing of no contest greater than Olympia,
Just as water is the most precious of all the elements,
Just as gold is the most valuable of all goods,
And just as the sun shines brighter than any other star,
So shines Olympia, putting all other games into the shade.
*- 1st Olympian Ode, Pindar*

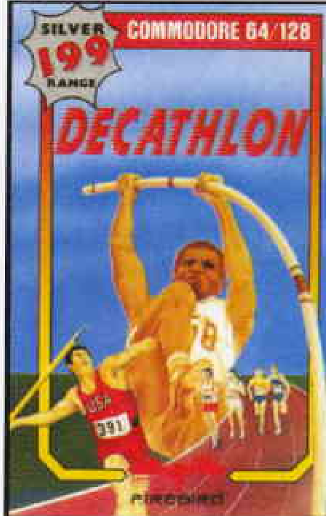
(Olimpia'dan daha büyük bir yarışmanın şarkısını hiç söylemeyeceğiz; çünkü aynı suyun en gelişmiş element, altının en değerli madde ve güneşin en parlak yıldız olması gibi Olimpia da diğer tüm oyunları gölgesi altına alarak parlayacaktır.)

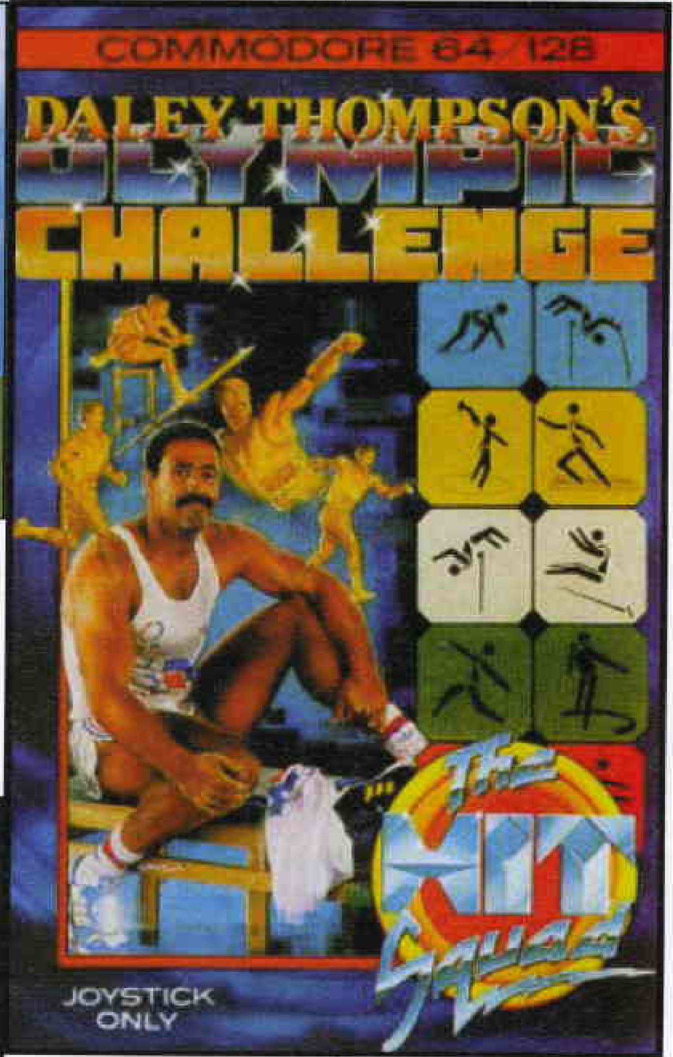


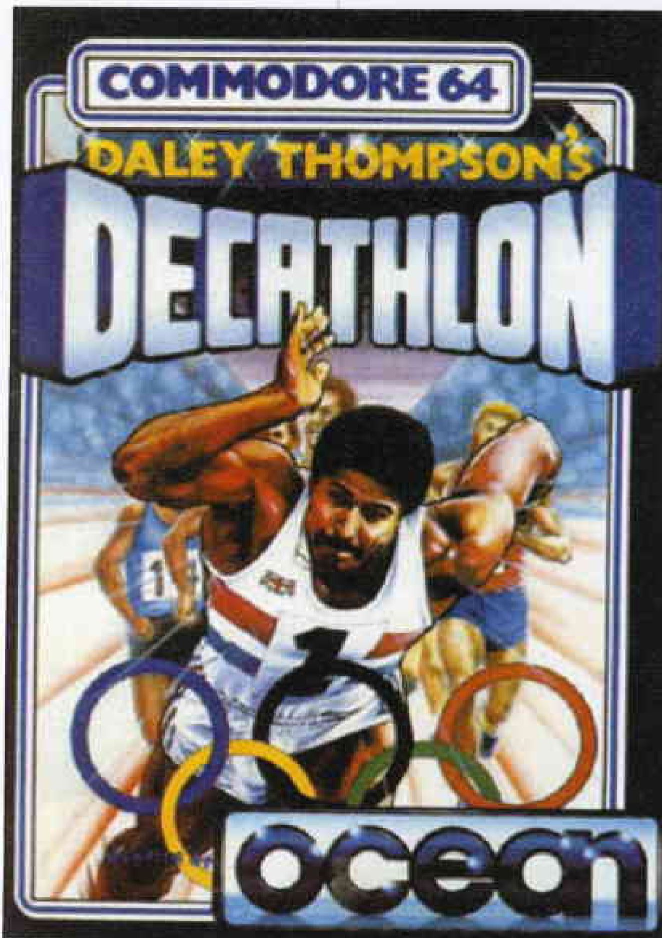


# OLİMPİYATLAR VE SANAL DÜNYA

Hangi sivri zekadan çıktı fikir bilmiyorum ama o her kimse asla M.Ö. 776 yılında Yunanistan'ın Olympia kentinde Zeus onuruna düzenlenen ve yaz gündönümünü izleyen yeni ayda yapılan,sadece 192 m.'lik stat koşusundan oluşan şenlik fikrini ortaya attığında gerçek bir tarih yazmak üzere olduğunu ve insanlık tarihinin geri kalan spor yaşantısını derinden etkileyeceğini tahmin edemezdi. Bu stat koşusu fikri herhalde zamanının imparatorunun hoşuna gitmiş olamalı ki(bi dakka Yunanistan'da o zamanlar galiba şehir-devletler vardı ve demokrasiyle yönetiliyordu,ama emin değilim...) kısa bir zaman içerisinde (bir kaç yüzyıl kadar) daha bir çok spor dalı (özellikle pentatlon (uzun atlama, güreş, kısa mesafe koşusu, disk ve cirit atma)) büyük bir hızla bu ilk olimpiyatlarda yerini aldı. Her geçen gün daha fazla ülkenin katıldığı olimpiyatlar ise 25 Kasım 1892'de Fransız Pierre de Coubertin adlı Baron'un modern olimpiyatları düzenleme firki ve önerisi sayesinde çok daha çağdaş, resmi ve geleneksel-leşecek bir hal alarak günümüze kadar son sürat geldi.



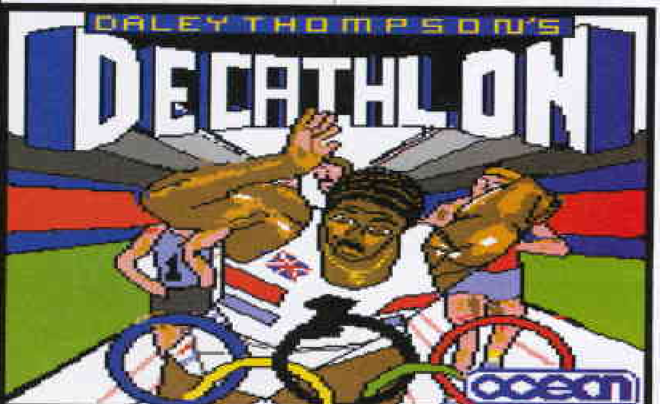




**1896 Atina->2008 istanbul?**

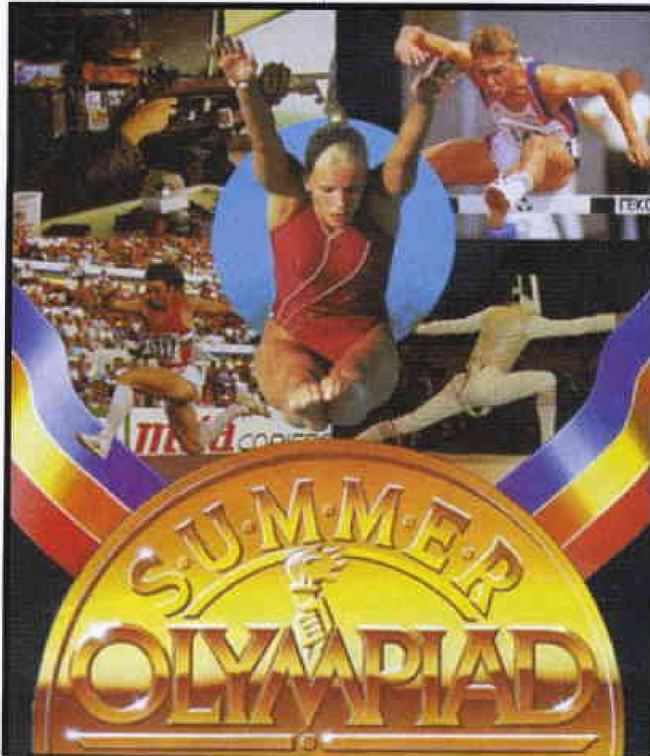
Gerçek dünyadaki herşeyi kopya etmeye mahkum olan sanal dünyamız ve en büyük eğlence kaynağımız bilgisayar oyunları ise hani çok uzun zamandır olimpiyatları konu alıyor.

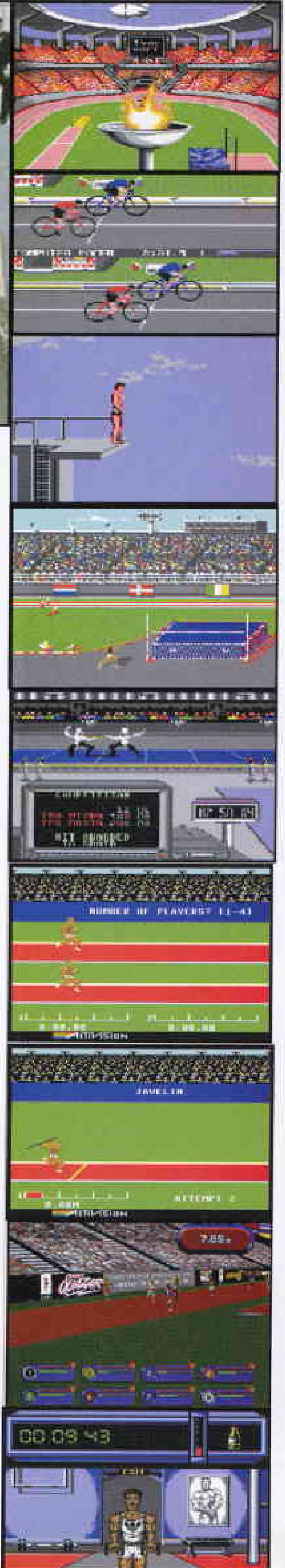
Çooook eskiden 1980'lerin başında Commodore 64 oyun dünyasının en baba makinesiyken (şimdi bile kimse laf söyleyemez C64'e), biz elimizde tornavido teybimizin başında kafa ayar programlarıyla uğraşır, "load" yazıp "return" basar iken Epyx diye



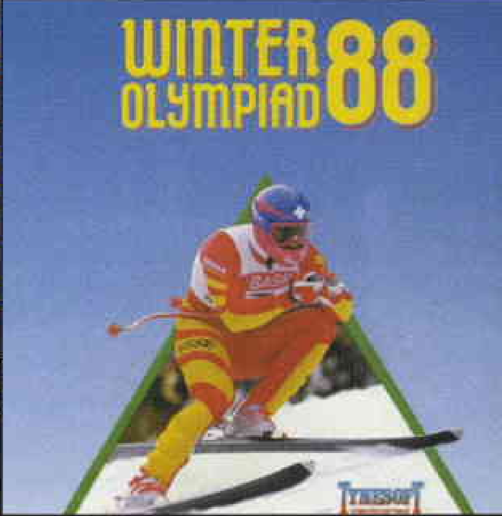



bir firma 1983 yılında Summer Games diye yeryüzünün ilk olimpiyat oyununu çıkardı. (flaş...flaş...flaş... Şu anda canlı yayında Tuğbek'ten aldığımız bir habere göre yeryüzünün ilk olimpiyat oyunu ünvanını 1982'de IBM'in PC için hazırladığı Microsoft Decathlon adlı oyuna veriyoruz. Herhangi bir animasyonu olmayan ve nerdeyse çöpten adam diyeceğimiz insancıklarla 10 alanda oynadığınız piksel piksel ve commodore teknolojisinin bile çok gerisinde yapılmış bir oyun. Öyle bir zamanda ne için, kim için, nasıl yapılmış bilmiyoruz, ama 1982 yılında bir olimpiyat oyunu yapmaya cesaret etmiş IBM'i kutluyoruz (kesin can sıkıntısından yapmışlardır)).Salon jimnastiği ve koşu yarışı gibi bir kaç basit oyunun olduğu her yönüyle çok ilkel bir yapımdı Summer Games(o tarihte C64'ten daha iyisini beklemek haksızlık olur). Bundan bir sene sonra Comodore oyunlarının en ünlü firması Activision hepimizin hafızalarına kazınan Decathlon'u çıkardı. Neredeyse tüm dekatlon türlerinin olduğu oyun çok eğlenceliydi, ama son sürat joyistiği sağ-sol yapmaktan ileri gitmeyen bir oyundu. Ama gene de gerek multiplayer desteği, gerekse de oyunun şirinliği insanlar tarafından öyle tutacaktı ki, Activision bir süre sonra oyunun ikincisini yapmaktan çekinmeyecekti. Aradan bir sene geçmeden yine Comodore firmalarının en babalarından Ocean, Daley Thompsons's Decathlon'u çıkartacaktı. O yıl ise, 1984'te, olimpiyatlar olanca ihtişamıyla Los Angeles'ta devam ediyordu (gerçi tam hatırlayamıyorum ama, 4 yaşındaydım o zamanlar). Bu oyun da iki kişi oynanabiliyordu ama grafikleri epey komikti! Bir kaç piksel boyundaki adamlar çok hafif çizgifilm havası uyandırıyorlardı sanki. Ondan bir yıl sonra olimpiyat oyunları hakkında yavaş yavaş tecrübe kazanan Epyx bir kere daha sahneye çıkacaktı ve bu sefer daha güzel grafiklere sahip, zamanına göre çok iyi animasyonları olan ve daha gerçekçi ses efektleriyle dolu Summer Games 2'yi piyasaya sürecekti. Üç adım atlama, kürek çekme, cirit atma, atla engeller üzerinden atlama (equestrian), yüksek atlama, eskrim, bisiklet yarışı ve kayak (bu bildiğimiz kayak değil, kanoyla en çabuk şekilde bayrakların arasından geçmece olan kayak) gibi o ana kadarki benzerlerinden daha çeşitli türlerde oynanan oyun C64'ün gelmiş geçmiş en iyi spor oyunlarından biri olarak adını tarihe yazdıracaktı. Aynı yıl, Epyx hızını alamayarak tarihin ilk kış olimpiyatlarını programlayacak ve Winter Games'ı piyasaya sürecekti. 1985'ten sonra ise koca üç yıl boyunca firmalar duracaklar ve eğlenceli spor oyunları yapmaya bırakacaklardı. Ta ki '88 Seul olimpiyatlarına dek. Güncel olanı yakalama telaşı içersinde olan firmalardan hemen ardı ardına oyun-



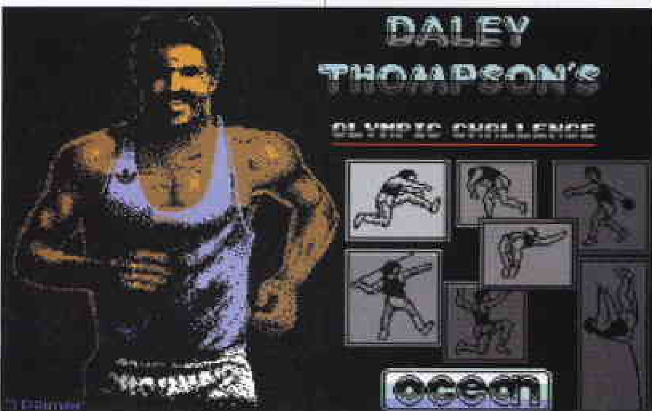








lar gelmeye başlayacaktı. Hala C64 formatında olan Summer Olympiad, Tyresoft diye bir firmadan gelecekti ve etkileyici bir kapağı olmasına rağmen oyun kesinlikle bir klasik olamayacaktı. Aynı yıl Daley Thompsons's Olympic Challenge, Ocean'dan gelecekti ve oyun sadece 7 tane dekatlon alanı içermesine rağmen, artık grafikler gelişmeye başlamış olacaktı. Adamların suratları, hatta bıyıkları ve kasları bile belli olmaya başlayacaktı, ki bu ise gerçekten gelişim demekti. O yıl Tyresoft 3 yıl aradan sonra piyasaya bir tane daha bir kış olimpiyat oyunu sürecekti. Winter Olympiad adlı oyun ne yazık ki üç sene önceki benzerinden çok da büyük bir gelişim içinde olmayacaktı. Bu yıldan sonra yavaş yavaş Commodore popülerliğini yiterecek ve Amiga, daha sonra da PC, oyun dünyasının tek hakimleri olacağından o yıldan sonra elimizdeki veriler arasında commodore'un ismi silikleşecekti.




## Sanal rekorlar, kas yapan işaret ve orta parmaklar

1990 yılına doğru Epyx artık epey tecrübeli olarak PC oyunların yakından takip edenlerin bileceği California Games I&II'yi piyasaya sürdü. O ana kadar denenmiş tüm oyunlardan farklı olarak California Games olimpiyat'tan çok yazın kumsalda veya denizde denenecek hepimizin bildiği bazı klasik eğlenceleri kapsıyordu (jetski, sörf, kaykay gibi). Sonraki zamanlarda piyasaya çıkan en ilginç oyunlardan biri de caveman oldu. Caveman mağara dönemi olimpiyatlarını konu alan epey şopar bir oyundu. Çekiç yerine saçından tuttuğunuz hatunlarla, 100 metre yerine sizi kovalayan kaplandan kaçmalarla, boks yerine kalın sopalarla rakibinizin kafasını kırmalarla dolu şipşirin tatlıcık bir oyundu.

Takvimimiz 1996 yılını gösterdiğinde Atlanta çoktan tüm dünyayı ağırlamaya hazırlanmıştı. Bilgisayarlarda ise olimpiyat adına iki tane isim göze çarpıyordu. Biri Interactive Magic'in yaptığı Bruce Jenner's World Class Decathlon'du, diğeri de hepimizin göz ağrısı biricik Heroes of the Might&Magic 'in yapımcısı 3DO'nun hazırladığı 3DO Games : Decathlon'du. 3DO'nun Decathlon'u tüm klasik olimpiyat oyunlarındaki sağ-sol olayını kullandığından ve oyuncuya verecek ekstra özelliği olmadığından sakat doğmuş kısa bir süreliğine eğlencelik olarak oynanabilecek bir oyundu. Bruce Jenner ise daha farklı bir teknik kullanıyordu, ama bir süre mouse'un sol tuşuna basmaktan ibaret olan bu teknik sağ-sol'dan da bayık ve sıkıcıydı. Yetersiz grafik ve ses de beraberinde gelince kaçınılmaz son olarak saksımızın altındaki yerini aldı.

Ve en sonunda 20 yy.un son yılını Seul'de ve bilgisayarlarımızda iki yeni oyunun gelişini kutluyoruz. İlerleyen sayfalarda bu iki oyunu toplam 5 sayfada incelemişken burada konuşmanın gereksiz olduğunu düşünüyorum ama yine de Sydney2000'deki ülke puanı olayına dikkatinizi çekmek istiyorum.

### Sonsuz sonun sonlu sonsuzluğu

Sonuç itibariyle Level halkı, en başından bu yana baktığımızda toplam 18 senede olimpiyat oyunlarında gerek grafik, gerek ses ve animasyon olarak (çok doğal olarak) devasa boyutlarda değişim görüyoruz. Özellikle 3D ekran kartları ve motion picture tekniği gerçekçiliği maksimum çıkarttı. Ama koca 18 sene oynanış açısından nerdeyse hiç bir yenilik katmadı. Olan en büyük değişiklik, joyistiği sağa-sola sallamak yerinesağ ve sol ok tuşlarını kullanmak oldu. Gerisi ise sadece çok güzel hazırlanmış maskelerden oluşan 18 senelik bir süs-evrimi. Ama yine de ne olursa olsun eğlenceli, kışkırtıcı ve çekici. İnsanoğlunun ruhunu yüzyıllar önce bir daha hiç geri dönmemecesine Yarış Tanrılarına sattığını ve hayattaki en büyük zevkinin rakiplerine bir kaç salise fark atmak olduğunu öğrendiğini düşünürsek, bu oyunlar ya da sanal bağımlılıklar gelecek bir kaç yüzyıl daha bu satılarda dolaşacak gibi görünüyor.

Tanrı kimseden, bir atletin 100 m. yarışında 9.58 sn yaparak dünya rekorunu kırdığı anda hissettiği manevi tatminatı eksik etmesin.

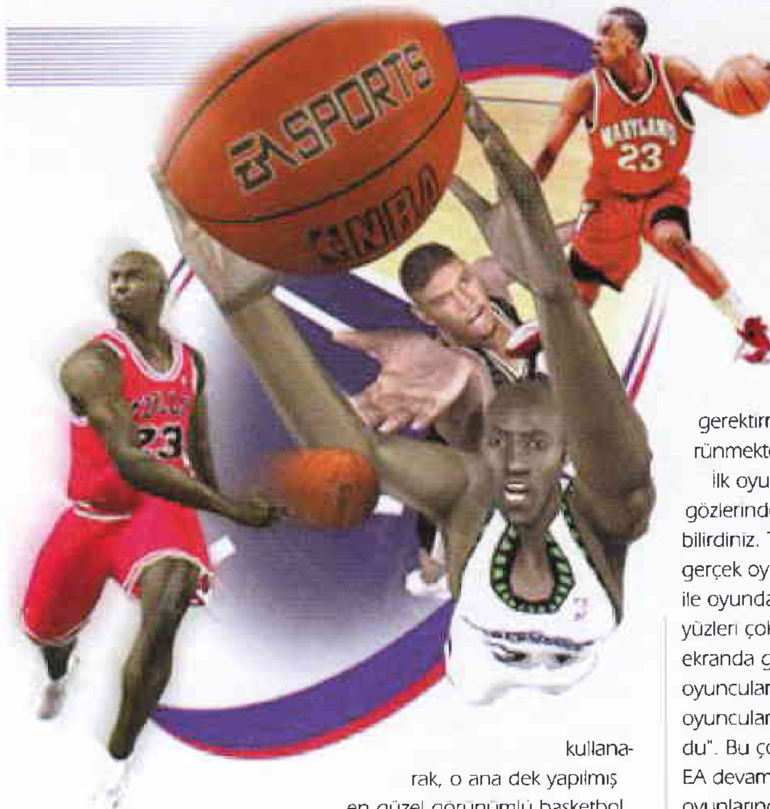
**Gökhan & Batu**





# Basketbol Oyunları

## Dünyada futboldan sonra en popüler spor olan basketbol, bilgisayar oyunlarında da futboldan sonra ikinciliği elinde bulunduruyor.




Açıkçası basketbol oyunları varlıklarını teknolojik gelişmeye borçlular. Evet bütün oyunlar aslında bilgisayar teknolojisi sayesinde önümüzdeler ama basketbol oyunları son beş senedeki grafik teknolojisi sayesinde hayat buldular. C64 dönemlerinde futbol ve menajerlik oyunlarını istemediğimiz kadar bulabilirken, basketbol oyunu aradınız mı bir tane bulamazdınız. Bulsanız da doğru düzgün oynayamazdınız.

### Devre arası

Son beş senede ne oldu peki? Grafik teknolojisi alıp başını gidince, akıllı bir firma, EA, Amerika'daki basketbol sevgisini kara dönüştürmenin bir yolunu buldu ve profesyonel Amerika Basketbol Ligi NBA'in haklarını satın alarak bu ligdeki tüm takımları ve takımlardaki tüm oyuncuların hem isimlerini hem görüntülerini kullanarak, o ana dek yapılmış en güzel görünümlü basketbol oyununu yapmayı başardı. Elbette, bu oyundan Amerika'da çok fazla satması bekleniyordu, beklediği ilgiyi de gördü ama diğer ülkelerde de başarılı bir satış grafiği yakaladı. EA dışında bir firmanın basketbol oyunu yapmıyor olması, bu oyunların sevilmiyor olduğu anlamına gelmiyor. Ama firmalar haklı olarak bir oyun geliştirmeye başlamadan önce hesaplar yapmak zorundalar. NBA'in hakları EA elindeyken, başka bir firma NBA ve o ligdeki takımlar ve oyuncular hakkında oyun yapamayacağını bilmektedir. Dolayısı ile NBA'yi konu almayacak bir basketbol oyunu da Amerika da satmayacaktır. EA'nın NBA oyunları ile tüm dünyada başa çıkabilecek bir oyunun yapımı ise çok büyük bir bütçe gerektirecek ancak oyunun dünyadaki satışlarının bu bütçeyi karşılamaması da sürpriz olmayacaktır. Çünkü basketbol oyunlarının en çok satıldığı ülke Amerika'dır ama burada yine cümlenin başına dönüyoruz, Amerika halkı büyük olasılıkla NBA'i konu almayan bir basketbol oyununa ilgi göstermeyecektir. Dolayısı bu düşünce daha düşünce aşamasında iflas etmeye mahkum kalmaktadır.

Ancak EA'nın NBA oyunları da, basketbol severlerin başka bir oyun aramasını gerektirmeyecek düzeyde görünmektedir.

İlk oyun çıktığında insanların gözlerindeki hayranlığa şahit olabilirdiniz. Tüm takımla ve tüm gerçek oyuncular, gerçek stilleri ile oyunda yer alıyordu. Gerçi yüzleri çok iyi seçilemiyordu ama ekranda gördüğünüz sanal oyuncular, ligde oynayan gerçek oyuncuları fazlasıyla "anımsatıyordu". Bu çok iyi bir başlangıçtı ve EA devamını getirdi. Artık NBA oyunlarında, oyuncular neredeyse suratlarındaki sivilcelere kadar bilgisayar oyununun içinde yer alıyor ve insanlar hayran oldukları efsanevi basketbolcularla aynı sahada top koşturmuş gibi hissediyorlar kendilerini.

### 30 saniye

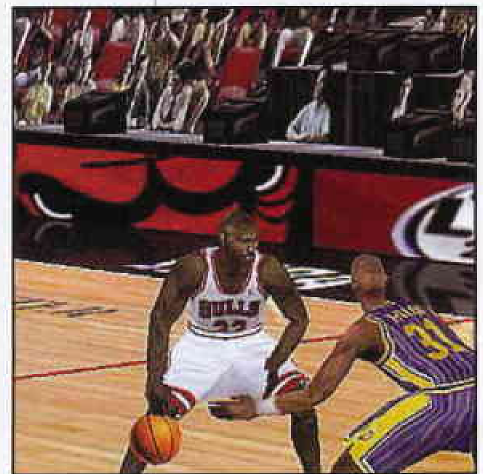
Tabi elbette, geçen beş altı yıl içinde oyundaki bilgisayar kontrollü oyuncuların yapay zekalarının, oynanışın ne kadar geliştiğini tahmine edebiliyorsunuzdur.

NBA oyunlarının bir özelliği ise, NBA ligindeki gerçek eğlenceyi, bilgisayar ekranlarına taşıyabiliyor olması. Yani, bu oyunlar "takımını seç maça geç" türü oyunlar olmadıkları için belki de bu kadar çok sevildiler. Maç öncesinde röportajlar, sunucuların, şovmenlerin şaklabanlıkları, devre aralarındaki ponpon kızların şovları, seyircilerin gürültüleri tezahüratları, oyuncuların ufak şovları... herşey ama herşey, sizi monitörün değil de TV ekranının karşısında oturduğunuza inandırmak için yapılmış bir kumpas gibi durduğundan, basketbola tapan Amerika halkı, haklı olarak, bu oyunlara desteğini sürdürüyor.

### Turnike

Sydney Olimpiyatlarını TV'den izlerken ise, basketbol konusunda en çok ilgimi çeken, bayanlar oldu. Bayan takımların basketbol müsabakaları büyük bir coşku içinde izlenirken, düşünmeden edemedim, "kadınlar, basketbolu da erkeklerin elinden çalıyorlar."

Kardeşlikti, dostluktu, barıştı, carttı cuttu gibi duyguları öne çıkartan Olimpiyatlar hakkındaki bir yazıda bunlardan bahsettiğim için yıllar sonra pişmanlık duyar mıyım bilmiyorum ama bu gün basketbol, yarın ata sporumuz güreş derken hanımlar hayatın her alanında bizi safdışı bırakıp bir de genetik bilimi sayesinde üreme problemini çözdüler mi hiçbir işe yaramayan çöpe atılası canlılar yapacaklar belki de bizleri. Söylemedi demeyin. Ama yine de... Sayfayı çevirin...



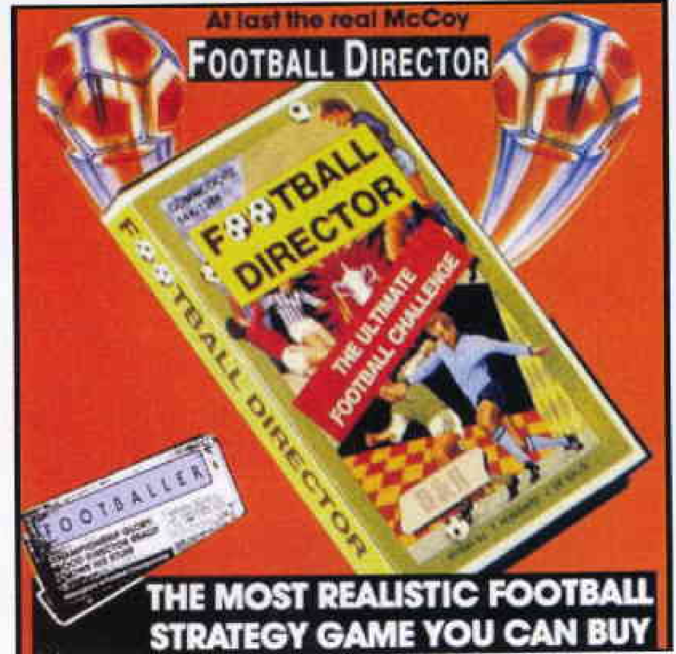




# Olimpiyatlar ve Futbol

## Gol atarsın, baklondaki çocuk ölür; atamazsın, statdaki seyirci bıçaklanır.

Olimpiyatlarda görmeye alışık olmasak da, bilgisayarda spor oyunları denilince akla ilk gelen tür Futbol oyunları oluyor. Gerçi Amerikalılar için bu seçenek basketbol veya beysbol ya da rugby olarak değişebilir ama biz eski dünyalılar için spor denilince akla ilk gelen sıklıkla Futbol olmaktadır. Gerçi her defasında tekrarlamaktan dilimizde tüy de bitti (-ki buradaki "bitti" fiili, yetişmek anlamında kullanılmıştır. Yani dilimizde tüy yetişti demek ister bu deyim. Çünkü dil zaten tüysüz bir organımızdır ve elbette zaten olmayan bir şeyin bitmesi mümkün değildir, haksız mıyım?) futbol, basketbol, hentbol, su topu veya beysbol ya da Amerikan futbolu aslında spor değildir. Sadece spor oyunlarıdır. Yani sporcuların kendi aralarında oynadıkları, halkın da izlemek için para ödediği "oyun"lardır bunlar. Spor ise fiziksel efor gerektiren ve aslında "kazanma" veya "kaybetme" şartı taşımayan aktivitedir. Yani, koştuğunuz zaman spor yaparsınız, ama diğer sporcularla birlikte bir yarışa katılıp, birincilik için koştuğunuz zaman bir "spor oyununa" katılmış olursunuz. Bir müsabakaya girmiş ve spor aktiviteniz sonucunda kazandığınız deneyimi başarıya dönüştürmek için yarışmış olursunuz. İşte olimpiyatlar da bu mantık üzerine kurulu bir organizasyondur. Dünyanın her tarafındaki sporcuların, dört yıl boyunca kendilerini geliştirmelerinin ardından, çalışmalarını diğer sporcu arkadaşları ile paylaşmaları, yani yarışmaları için düşünülmüş bir organizasyondur.

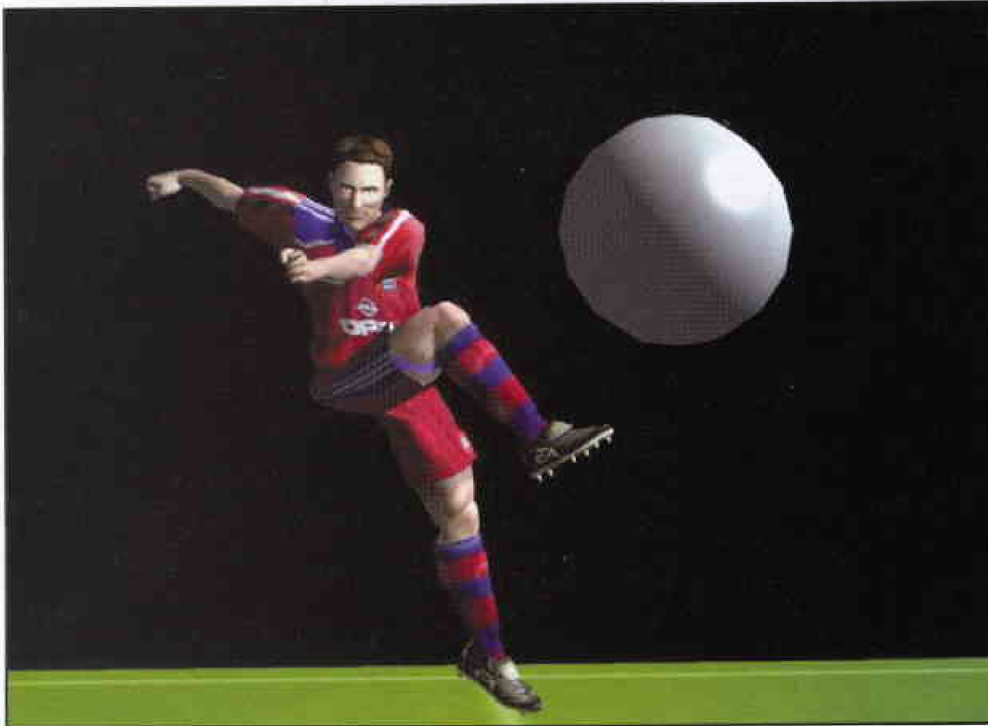


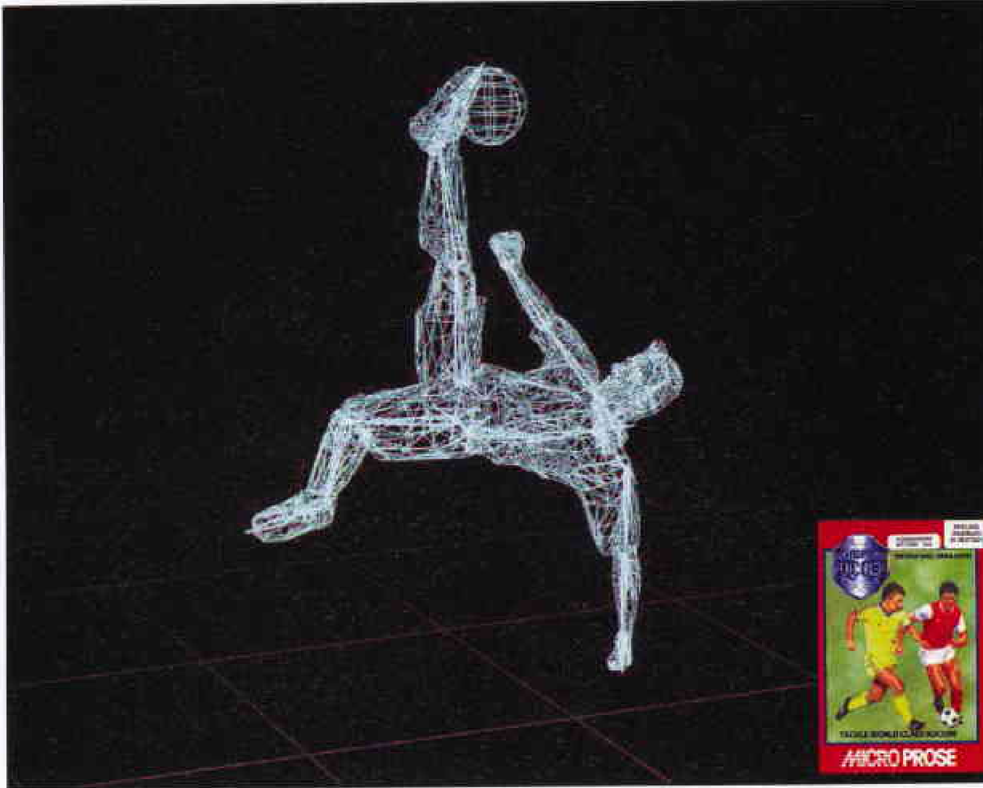

### Olimpiyatlar

Tabii aslında yukarıda saydığım tüm nedenler koca bir "fasa fiso"dur. Herkes bilir ki olimpiyatlar, çok önemli bir turizm, tanıtım ve gelir kaynağıdır. Olimpiyatların düzenlendiği şehir, hem alt yapı bakımından, hem tanıtım bakımından, dolayısıyla maddi bakımdan ihya olur. Yani dünya üzerindeki her ülke Olimpiyatların kendi şehirlerinde yapılması için can atar. Sadece Olimpiyat oyunları değil, Futbol Şampiyonası için de geçerlidir bu.

### Spor

Fazla kurnaz olduklarını sanan, şu dünyanın başına bela, kendini beğenmiş, canları sıkılınca çevrecilerin gemilerini batırıp, Pasifikte nükleer bomba patlatıp dünyada depremlere neden olan Fransızların en son futbol turnuvasında yaptıklarını hatırlamayan yoktur sanırım. Futbol Şampiyonası nedeniyle ülkelerine gelen turistlerin olabildiğince çok para harcaması ve Fransa'nın her yerindeki insanları bu harcamalardan olabildiğince çok yararlandırabilmek için maçları ülkenin her yerine yaymışlardı ve seyirciler maçları seyredebilmek için Fransız Ulaşım firmalarına bir servet ödemek zorunda kalmışlardı. Tabii, uzun yolculuklar sonunda yorulan turistlerin Fransa'nın her yerindeki kafe ve restoranlara, otellere ödedikleri yüz milyonlarca doları saymıyoruz bile. Görüldüğü üzere, kardeşlik ve barış naraları altında yapılan bu organizasyonlar, böyle dünyanın başına bela olmuş sivri zekalı tiplerin eline geçince gerçek bir soygun haline dönüşebiliyor. Satır arasında hemen belirtmek istiyorum ki, Olimpiyatlar Türkiye'de yapıldığında dilekçe vereceğim ve Fransa takımının müsabakalarının her birini ülkenin ayrı bir yerine konulmasını isteyeceğim. Aletli






jimnastik dalında yarışan Fransızlar İstanbul Ataköy'deki spor salonunda, halter de yarışan Fransız sporcular Gaziantep'teki yeni stadyumda gerçekleştirsinler müsabakalarını. Böylece İstanbul-Gaziantep hatta Adana, Samsun, İzmir, Ağrı, Kayseri ve Van arasındaki trafikte sık sık cin bakışlı Fransız dostlarımıza rastlayabiliriz umarım J)

### Kardeşlik

Bilgisayar oyunlarında Futbol

Bilgisayar oyuncuları için futbol oyunları keskin bir çizgiyle ikiye ayrılmaktadır. Hepinizin bildiği üzere, Menajerlik ve Saha oyunları. Yani, bir takımın sadece menajerlik ve yönetim işleri ile ilgilendiğiniz menajerlik oyunları gerçek anlamda bir strateji oyunu iken, saha oyunlarında dikkatinizi odaklamanız gereken en önemli şey sahadaki koşuşturmacadır. Topu nereye paslayacağınız, şutu kalenin hangi köşesine çekeceğiniz gibi ayrıntılardan bahsediyoruz. Son yıllarda grafik teknolojisindeki gelişmeler sayesinde bu türü bilmeyen futbol hayranı olmadığına eminiz.

Menajerlik oyunlarında ise sahadaki maç kısmı, oyuncularınız tarafından otomatik olarak gerçekleştirilmekte, hatta çoğu zaman maçı seyretmenize bile gerek kalmadan, finish tuşuna basarak sonuca ulaşmak isteyebilmektesiniz. Neredeyse yirmi yılı bulduğu için şimdi ismini dahi yanlış hatırlıyor olabileceğim, bildiğim ilk futbol oyunu da bu tür bir menajerlik oyunudur (Tactical Menager mi, Futbol Manager mi, yoksa Premier Menager mi neydi?). Zamanın, şimdi adını bile doğru düzgün hatırlamadığım Sinclair, Amstrad, IBM makineleri için yazılan oyundan, ileriki dönemlerde C64 için de bir versiyonu çıkınca haberimiz olmuştu ve söz konusu oyun sanırım o zamana kadar en fazla satılan oyun ünvanını kazanmıştı (dünya çapında bir milyondan fazlaydı, yanılmıyorsam... Yirmi yıl oldu diyorum ya, her ayrıntıyı hatırlamamı nasıl beklersiniz?)




### Centilmenlik ve Fransa! PÖH!

Menajerlik oyunlarını daha doğrusu oyununu -o zaman sadece bir tane vardı- bu kadar ünlü ve popüler yapan, hani hep duyduğumuz ya da söylediğimiz o cümle ile açıklanabilen bir nedendi. "Ben bu takımın başında olucaktım, var yaaa..."

İnsanlar sonunda, yıllarca hayallerini kurdukları bu rüyalarını bilgisayar ekranında da olsa gerçekleştirme fırsatı bulmuşlardı ve menajerlik oyunları hızla yayılmaya başlamıştı. İnsanlar Micheal Platini gol attığında coşuyor, Pele çalım atıp topu kaleye soktuğu zaman alkış tutuyorlardı. Ama dikkatimi çeken iki nokta olmuştur bu aşamada. Menajerlik oyunları hep Futbol için hazırlanıyordu ve bu oyunların içinde en güçlü takım hep Fransa ve İngiltere oluyordu. Yani al birini vur diğerine. Bu Fransızlara ve İngilizlere olan "gıcığım" o yıllardan kalmadır. Bir Türk oyuncusu olarak, Türkiye Milli takımının başına geçerek takımı deli danalar gibi koşturtup çalıştırıyor, adam ediyordum ama şu Fransız ve İngilizlerin züppe kalecilerini geçip de bir gol atamıyordum. Çünkü oyun piyasasını işgal etmiş olan İngiliz ve Fransız programcılar, oyunlarda İngiliz ve Fransız oyuncuların bütün yetenek puanlarını hep diğer ülkelerin oyuncularından daha fazla tutuyorlardı. Yani bizim takımın kalecisi Turgay (Şener)'in yetenek puanı 50-55 arasında kabul edilirken, İngiliz milli takımının kalecisi 85-90 arasında yetenek puanlarına sahip olurdu. Fransızlar ise daha da utanmazlardı. Fansız milli takımında yetenekleri 98'den aşağı olan bir adam bile yoktu. Daha çarpıcı örnekler vereyim, bunu çok iyi hatırlıyorum, Fransızların adı sanı duyulmamış ucubik futbolcularının bile yetenekleri 90'ların üzerindeyken, Rıdvan (Şeytan Dilmen), Tanju (Çolak) için bu puanlar 60'ın üzerine zor çıkardı. Oysa yıllar sonra tüm dünya kabul etti ki, Tanju ve Rıdvan dünyanın en iyi oyuncularından ikisiydi. Ama biz eski oyuncular çoktan kanser olmuştuk bir kere. Kendinizi yerimize koyun, takımınıza Rıdvan'ı almışsınız, Tanju'yu almışsınız, Hatta günümüz oyuncularından Hakan'ı, Alpay'ı, Emre'yi koymuşsunuz takıma ve zıpçıktı Fransızların dandirik Parissencermen takımı ile eşleşip maça çıkıyorsunuz diyelim. Ekranda maçla ilgili yazılanları bir gözden geçirelim şimdi.

-Rıdvan topu aldı, orta sahayı geçiyor, oooo da ne? 13 yaşındaki Filip topu Rıdvan'dan aldı, Tanju'nun bacak arasından geçen uzun bir şut ve top kaleciyle birlikte ağları yırtıp seyircilere ulaştı. Şu anda, Türk kalecisi Turgay'ı hasteneye götürmek için ambulanslar sahaya giriyor. Maça üç dakika ara verildi. Skor 27-0.

Daha fazla sözü uzatmak istemiyorum. Biz böyle acılar çektik işte ama artık piyasada nispeten daha mantıklı oyunlar var ve Türk oyuncuları da, takımlarını yönetmekten zevk alıyorlar. Değerini bilelim.

# Ayın Meraklı Okuyucusu

## Level Editörleri Sporla Uğraşılar mı?





### Batu

Oldum olası yüzmeden büyük keyif almışımdır (4 yaşımda belime halatı bağlayıp tekneden sallandıran Sulhi Abi sağolsun). Bir de kürek takımında geçirdiğim yazı unutamam (onda da sınırlarımızı sonuna kadar zorlayan Fatih Hoca sağolsun). Geriye yüzeyini çok sevdiğim suyun altını keşfetmek kaldı. Belki bi gün o da olur...



### Sinan

Spor mu? Şaka yapıyor olmalısınız. Bir gün sizde askerlik yapında görün sporun hasını. Güneş altında 4 saat kıpırdamadan nöbet tutmak, tam teçhizatla 5 kilometre koşmak, elli şınav 100 mekik... Futbolmuş, basketmiş hepsi boş. Sporun en gerçeğini, en güzelini burada biz yapıyoruz. Bu arada Şafak 45. Bir buçuk ay sonra aranızdayım.



### Onur

Birçok spor dalıyla azar azar da olsa uğraştım. Fakat belli bir spor dalında yoğunlaşmadım. Spor yapmaya fırsatım olmadığı için kalın sayılabilecek bir vücudum var. Aslında hiperaktif olduğum ve çok hareket ettiğim yönünde söylentiler var. İnkar etmiyorum. Yine de donanımcı dediğin kalın olmalı. Kart söküp takmak bayağı kas yapıyor.



### Emin

Sporun her dalıyla ilgilenirim. Futbol dalında morluklarım, Kick-Boxing dalında kırıklarım, Motorsporları dalında tonla trafik cezam ve çocukluğumda ağaçlara tırmanıp meyva çalma dalında da çamurdan madalyalarım var. Konsol sporlarında ise ayık kalma ve ellerde nasır üretme rekorlarına sahibim. Zeki, çevik ve ahlaklıyım.



### Burak

Spor mu dediniz? İste o benim. İlkokuldayken serbest yüzmede 200 kişi arasından beşincilik, ortaokulda yüksek atlamada birincilik, lisede ve sonrasında süren hentbol kariyeri... Daha sayayım mı? Bu arada devamlı olarak amatörce bodybuilding yaptım. Siz yarışmada sonlarda olduğuma bakmayın. Cüveni de taşımaya kalkınca böyle oldu.



### Gökhan

Profesyonel olarak hiçbir spor kısmet olmazken arkadaş çapında ne iş olsa yaparım abi tarzında joker oyuncuyumdur. Basketbol, voleybol, futbol ve masa tenisi en sevdiklerimdir. Arada tekvandoya takıldığımız, kulaç attığımız ya da doğa sporu namına Batu'ya hadi kampa gidelim diye tutturduğumuz olur(genelde gitmeyiz ama, hadi neyse(yanlış anlamayın Batu'nun suçu değil bu))..



### Serpil

Kahraman Türk milletinin genç bir evladı olarak, belki de herhangi bir sporda dünya çapında bir isim haline gelmek için ya güreş yapmalı ya da halter kaldırmalıyım ama ikisi de beni çok aşan şeyler. Öte taraftan çok sevdiğim halde, asla basketbolcu olabilecek kadar uzun bir boyum olmadı. Koşma işinin heyecansız, yüksek atlamanın tehlikelioldüğunu düşünüyorum.



### Cüven

Aslında spor yapmak isteyip de zaman bulamayanlardanım. Bir ara bisikletler konusunda hevesliydim; hatta güzel bir yarış bisikletim vardı. Ama daha sonra bisikletim çalındı ve benim maratonlara katılma hevesim de kursağımda kaldı. Şu an düzenli olarak koşuyorum ve Eurosport'taki bisiklet yarışlarını gözyaşları eşliğinde izliyorum. İki yakamı bir araya getirebilirsem, belki tekrar bir tane daha Bianchi alırım.



### Tuğbek

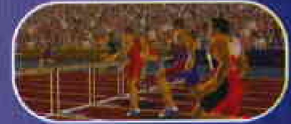
Sporla aram daima iyi olmuştur. Lise ve orta okul yıllarında Beden dersinde konu jimnastik oldu mu bütün sınıf çevremde toplanır yapacağım akıl almaz hareketleri izlerdi. Hele bir düz takla atışım vardı ki sormayın. Minderin üzerinde sekiz salto, üç parende attıktan sonra yuvarlanarak girdiğim yerden çıkar bütün sınıfı kahkahaya boğardım. Hiç unutmam bir kere basket maçında sayı yapmıştım da beni 3 saat sırtlarında taşımışlardı.

# Sonbaharın Ortası

En hüzünlü baharın ortasına geldik. En üzücü ölümler, en yıkıcı ayrılıklar hep bu dönemde yaşanır ama unutmayın bizi bekleyen başka mevsimler de var. Yine de bizler insanlığın diğer kısmına göre biraz daha şanslıyız çünkü, geçmek bilmeyen zamanı kolayca ileri sarmamıza yardım eden bir zaman makinemiz, bilgisayarımız ve oyunlarımız var. Hiçbir dert, hiçbir acı, hiçbir keder bizi Homeworld oynamaktan alıkoyamaz, hiçbir sevgili Sydney 2000 de dereceler almamızı engelleyemez. Biz çok sonbaharlar atlattık. Bunu da atlatırız.

### Sydney 2000

Olimpiyat ateşinin altındaki spor müsabakaları bilgisayarlarımızda. Yaptığınız dereceleri oyunun sitesine kaydettirerek ülkenizin sanal olimpiyatlarda derece almasını sağlayabilirsiniz.



### Star Trek: New Worlds

Bu oyunu görünce Star Trek ve Star Wars evreninde oyun dizayn eden şirketlerin birbirlerine nispet yaptığına inanmaya başladık.



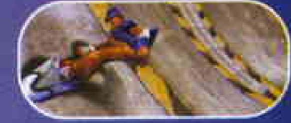
### Homeworld Catacylsm

Homeworld'un ek görev paketi, oyunun kendisinden bile güzel. Var mı böyle bir şey? Yeni gemiler, yeni düşmanlar, yeni dostlar ve yeni bir hikaye ile yeni bir oyun.



### Trick Style

Kaykay olayını yeni boyutlara taşıyan ilginç bir oyun. Kafanızı gözünüzü yarmadan evde oturasınız diye programcı amcalar sizin için bu güzelliği düşünmüşler.



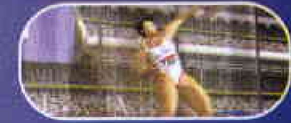
### The Return of Incredible Machine

Yıllar öncesinin Incredible Machine'nın geri dönüşü. Eski oyunun çok benzeri ama hala sürükleyici hala eğlendirici. Uçan balonlar, patlayan roketler, çözülen bulmacalar.



### Sergei Bubka's Millenium Games

Bu ayki ikinci olimpiyat oyunu. Sydney 2000 kadar başarılı mı göreceğiz... Spor, centilmenlik, dostluk, barış, cart, curt... Yapımcılar para kazanmayı biliyorlar.



### Swamp Buggy

Bataklığın içinde yarışmak çok kolay olmasa gerek, ama kimin ilgisini çeker bilemeyiz... Arazi araçları çamurda gider mi? Timsahlar lastikleri ısırdıklarında lastik patlar mı?



### Harley Davidson

Hey gidi koca Harley, seni de bu durumlara soktular demek? Yazık... Motosiklet ehliyetli ama motorsikletsiz bir yazardan ilginç itiraflar. Harley motorunun gürültüsü...



### Bussines Tycoon

İlginç bir ekonomi simülasyonu/stratejisi. Fabrikalar ve satış raporları. İşletme mezunu musunuz? Peki neyi işletirsiniz? Arkadaşlarınızı mı yoksa fabrikaları mı?



### Dukes Of Hazard • Hot Chiks



# SYDNEY 2000

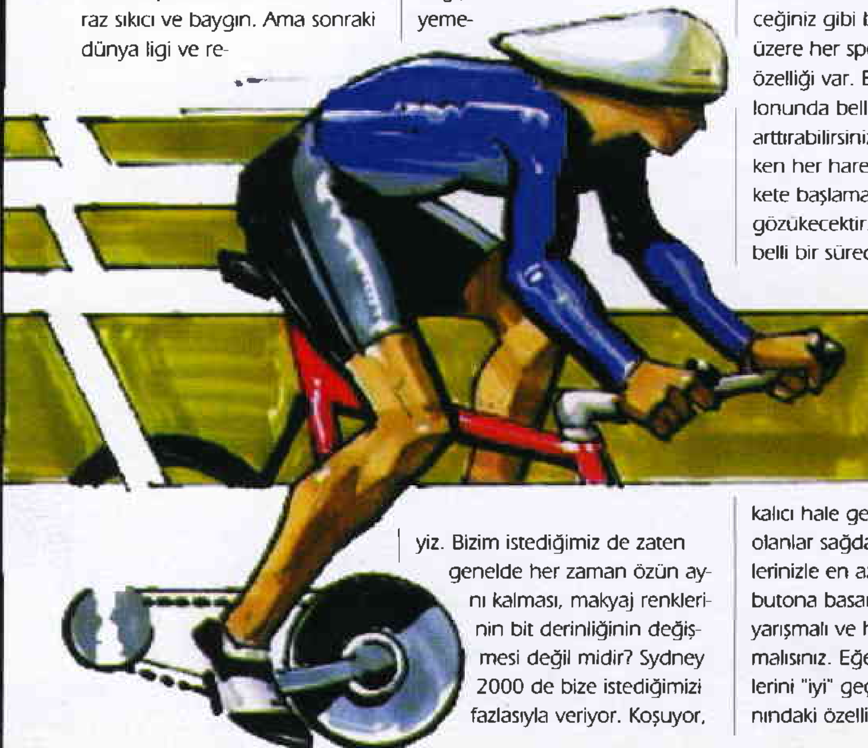
Spor,

Yapım/Dağıtım: Eidos | Tür: Spor | Bilgi için: www.olympicvideogames.com

Eskiden, çok eskiden krallıklar için önemli tek olgunun sınır genişletmek olduğu, bir kaç karış toprak için binlerce insanın hunharca katledildiği, toplumlar arası iletişimin kuvvetli olmadığı ve insanlığın dünyanın üç kıtadan oluştuğunu düşündüğü zamanlarda tüm milletlerin, ırkların birleştiği ve sınırların silindiği sadece tek bir an vardı. Nice karanlık çağlar geçirip ayakta kalmayı başarmış yegane insanlık miraslarından olan bu eşsiz faaliyet tabii ki olimpiyatlardı. Yüzlerce yıldır nice milleti, coşkuyu, hüznü ve heyecanı bir kaç haftaya sığdıran bu geleneksel olay, artık sanal ekranımızda da hep hayalinde olimpiyatlarda derece yapmayı istemiş herkesin tüm arzularına yanıt verebilecek şekilde hazır olacak. Çünkü Eidos, Sydney2000'ı gerçek olimpiyatlarla aşağı yukarı aynı tarihte çıkardı, ve bu oyun siz bunları okuduğunuz sırada bitmek üzere ya da bitmiş olan olimpiyatların coşkusunu neredeyse birebir ama tabii ki çok daha kısıtlı bir kopyası olarak devam ettirecek.

Sydney 2000 ilk bakışta güzel, etkileyici ve gerçekçi. Daha sonraki bakışlarında ise kısır, sakat biraz sıkıcı ve baygın. Ama sonraki dünya ligi ve rekor denemeleriyle ilginç ve sürükleyici. Ne olursa olsun en son oynadığım (yaklaşık 8-9 sene önce) Decatlon ve Summer Games'ten çok daha iyi (neden acaba?). Bayanlar baylar işte sizi tüm ince noktalarıyla her bitine kadar açıklanmış olimpiyatların son öyküsü:

Oyuna girdiğinizde karşınıza gerçek olimpiyatlardan kesitler sunan bir film-demo'yla karşılaşacaksınız. Mustafa Sandal'la (!) başlayan demo oyun boyunca oynayacağınız 12 daldaki bazı görüntüleri (içlerinde Naim Süleymanoğlu'nun sevinç hareketleri de var) gösteriyor. Sonra da ana menüye çıkıyorsunuz. Şincik, arkadaşlar; bilmiyorum kaçınız C64 zamanından, ve kaçınız C64'ün meşhur olimpiyat oyunlarının tadına baktı, ama bakanların unutmasına imkan yok ki, o oyunlarda başarılı olmak tek bir hareketten geçiyordu: Joyistiği en hızlı, seri ve ritmik şekilde sağa-sola sallamak! Açıkçası aradan belki bir dalya geçmiş ama çok şey değişmemiş. Alın Dekatlon'a süper bir makyaj yapın, allayın pullayın, olsun size Sydney2000. Zaten bir spor oyunun stilinin değişmesini bekleyemeyiz. Bizim istediğimiz de zaten genelde her zaman özün aynı kalması, makyaj renklerinin bit derinliğinin değişmesi değil midir? Sydney 2000 de bize istediğimizi fazlasıyla veriyor. Koşuyor, yüzüyor, yüksek-üç adım atlıyor ve daha bilimum şey yapıyorsunuz, ama inanın aslında yaptığınız sadece sağ ve sol yapmak olacak, o kadar. Bu iyi mi? Aslında hayır... Ama Eidos da bunu fark etmiş olmalı ki, oyunu renklendirmek için ve canlı, dinamik tutmak, insanları hırslandırmak içinden elinden geleni yapmış. Bu güzellikleri ayrıca sizlerle yazının ilerleyen paragraflarında inceleyeceğiz, ama önce oyunu daha yakından tanıyalım.



### Olayim Bir At

Ana menüye geçince karşınıza bir kaç seçenek çıkacak. Bunlardan ilki Arcade'dir. Arcade'de options bölümünden ayarladığınız zorluk seviyesinde ve belirlediğiniz alanlarda oynarsanız (eğer hiç bir şey ayarlamazsanız tüm alanlarda oynarsınız). Coaching'de sadece bir alanda ve yalnız oynarsınız; ve daha sonra aynı araba yarışlarındaki ghost car gibi kendi gölgenize karşı yarışırsınız (bir nevi pratik alanı). Olympics'de ise seçtiğiniz bir takımı yavaş yavaş yükseltmeye çalışırsınız. Şöyle ki seçtiğiniz ülkenin sporcuları olabileceğinin en kuvvetsiz halindedir. Ekranda göreceğiniz gibi biri moral olmak üzere her sporcunun 4 tane özelliği var. Bunları jimnastik salonunda belli hareketleri yaparak arttırabilirsiniz. Yapmanız gereken her hareketin anlatımı harekete başlamadan önce ekranda gözükecektir. Tüm hareketleri belli bir sürede yapmanız gerektiğinden hızlı olmanız lazım. Eğer "normal" geçerseniz, özellik ekranında soldaki özeliklerin arttığını görürsünüz. Bu özellikleri kalıcı hale getirmek için (kalıcı olanlar sağdakilerdir) diğer rakiplerinizle en az bir kere en alttaki butona basarak (events, qualify) yarışmalı ve her birinde birinci olmalısınız. Eğer jimnastik hareketlerini "iyi" geçerseniz özellik ekranındaki özellikte iki ışık yanacaktır. Ama eğer süreden bayağı bir önce bitirirseniz "mükemmel" seviyede o hareketi yapmış sayılırsınız, ve üç ışık yanar. Unutmayın ki hangi seviyede geçerseniz geçin özellikleriniz biraz biraz artacaktır. Ama illa da en iyi, en muhteşemi istiyorsanız tüm jimnastik hareketlerini "%100" seviyede bitirmeli ve tüm deneme yarışlarında birinci olmalısınız. Eğer olimpiyatlarda komple altın madalya almak istiyorsanız, benim size tavsiyem, atıcılık hariç diğer tüm alanlardaki sporcularınızın özelliklerini %100 yapmanız. Eğer tüm sporcularınızı eğitirseniz, güzel bir demo eşliğinde olimpiyatlar başlayacaktır; ve her alanda iki veya üç kere yarışacak, toplam skorunuz alınacaktır. Buna göre her alanda madalya dağıtımı olacak ve her ülkenin bir madalya sıralaması olacaktır.

Eğer toplam 12 alanın hepsinde altın madalya alırsanız (ki eğer özellikler %100'se bu hiç zor değil) action modunda legend zorluk seviyesini açabilirsiniz (ki bu zorluk seviyesinde bazı alanlarda birinci olmanız imkansız gibi bir şey!). Tüm madalyalar dağıtıldıktan sonra da güzel bir bitiş demo'suyla olimpiyatları bitiriyoruz.

### Oliyim Pir At

Şimdi isterseniz oyunun en önemli kısmına, şu oniki alana daha yakından bakalım:

- **100 m. koşu:** Yapmanız gerekenler maksimum hızlı sağ ve sol tuşlarına sırayla basmak. Finişe çok az kala da action tuşuna basmalı ve kafanızı eğerek bir kaç salise kazanmalısınız. Ama 9.50'nin altında koşmak istiyorsanız, çıkışa çok dikkat edin. Hakem silahını kaldırdıktan sonra sayın ve ateş tuşuyla aynı anda çıkın. Gerekirse bir kaç kez erken çıkarak yanıl-öğren yapın, ama erken çıkmaya dikkat edin. Koşarken maksimum performans için sağ ve sol tuşuna aynı elinizin parmaklarıyla aynı anda basın ve parmaklarınızı tuşların üstünden tamamen kaldırmayın..
- **110 m. engelli koşu:** Önemli olan elinizi sağ-soldan



hiç çekmeden engellerle aranda yeterli mesafe varken action'a basmak. Hep engelleri düşürüyorsanız daha erken basmayı deneyin. Kalkış ve bitişler 100m.'le aynı (12.5 s. yapabilirseniz sevinin).

▪ **Cirit:** Önce yavaşça sağ-sol yapın ve 1-2 san. sonra hızla tüm gücünüzü kullanın; az ilerdeki çizgiyi geçtikten az sonra koşu barı duracak ve bir açı çıkacak. Koşucunuzun bir saniye daha koşmasına izin verin ki atabileceği maksimum uzaklıkta atsın. Sonra da action'a basarak 45 dereceye getirin (75 m.'nin üzeri bayağı iyidir). Toplam üç tane hakkınız var.

▪ **Çekiç:** En zor alanlardan biri. Önce bayağı bir alışmanız lazım. Yavaşça sağ sol yaparak adamın dönmesini sağlayın. Sonra hızlanın ve kırmızı ok çıktıktan sonra, okun ikinci turunda (üçüncüsünde otomatikman tellere atıyor) ok tam size bakarken "action" tuşuna basın. Sonra da sağ yukarıya kadar basılı tutun ve bırakın (yani saat 6'yla 1 arasında basılı tutmanız gerekiyor). Önceden uyarım bunu yapmak o kadar kolay değil, uğraşmanız gerekebilir. Eğer herşey yolunda giderse yayın içine 45 derecelik bir atış yapmış olursunuz (80m'nin üzeri çok iyidir). Bunda da cirit gibi üç tane hakkınız var.

▪ **3 adım atlama:** Tüm gücünüzle koşun ve beyaz çizgiye çok az kala action'a basılı tutun, 45'te bırakın, adam ikinci adımını atarken ilkinden farklı olarak açı ekranı kendiliğinden çıkacak ve çok hızlı bir şekilde 0'dan 90'a çıkacak. Siz de bir kere action tuşuna basarak durduracaksınız. Üçüncü atlayışta da aynısını yapacaksınız. Eğer üç açıyı da 45 dereceye yakın yapar ve hızınız da iyi olursa 19m'yi geçebilirsiniz ki bu çok çok iyi bir derecedir.

▪ **Yüksek atlama:** Burada da önce yavaş yavaş kendinizi kasmadan 1-2 saniye koşun ve sonra tuşlara abanın. Ekran sola doğru kayacaktır, tam engelin yanına geldiğinde action tuşuna basılı tutun ve engelin hemen yukarısındayken, action tuşunu bırakın ki, ayaklarını kıvırıp toplayarak çubuğu düşürmeden atlayabilsin (şimdilik rekorum (action'da)2.34). Eğer üç kere üst üste atlayamazsanız hakkınız biter.

▪ **Atıcılık:** Sadece alışması biraz zaman alıyor. İlk başta zor gözükse de çok kolay. İşin tek sırrı tuşlara aşırı hassas basmakta. Çok yavaş basarak kursoru hareket ettirin, çünkü zaten en ufak bir darbede yeterince hareket ediyor ( ve siz tuştan elinizi kaldırsanız bile kaymaya devam ediyor). Sağ altta frizbinin nereden geleceği ve sizin nerede olduğunuz gösterilmiş. İkili atışlarda önce sağ altta "1"le gösterilmiş frizbiyi vurmanız lazım. Ters sırayla vurulan frizbilerden hiç puan alamazsınız, aklınızda bulunsun. Biraz gayretle 25'te 25 yapmanız mümkün.

▪ **100 m. yüzme:** Bu da 100 m. koşu gibi sadece sağ-sol ameleliği. Tek farkı ondan çok daha uzun sürmesi ve 50. metrenin sonunda bir kere daha action tuşuna basmanız. Her zamanki gibi zamanında ve hızlı başlamak çok önemli. Bitirirken action'a basmayı unutmayın.

▪ **10 m. platformdan atlama :** Oyunun en eğlenceli bölümlerinden biri. İlk başladığınızda 0 puan almanız çok normal. Öncelikle dalış türünüzü seçmek zorundasınız. Bunu seçerken hep sağdaki ufak sayının en büyük olduğu atlayış türlerini seçin. Çünkü bunlar zorluk seviyesini belirliyor ve iyi atlayamadığınız zor bir atıştan mükemmel atladığınız normal atışa göre daha fazla puan alabilirsiniz (sırasıyla Armstand Forward Somersault, Piked'ı (3.5); Reverse 2.5 Somersault, 1.5 Twist, Piked'ı (3.4); Inward 3.5 Somersault Piked'ı (3.5); Forward 4.5 Somersault, Tucked'ı (3.5) ve beşinci atlayışınız olarak da Back 3.5 Somersault, Tucked'ı (3.3) veya Back 2.5 Somersault, Straight'i (3.3) seçin); düzgün yapabilirseniz en çok puan getirecek atlayışlar bunlar çünkü). Atlayışınızı seçtik-





ten sonra action tuşuna basarak gücünüzü belirleyin. Güç çubuğu ne kadar dolu olursa o kadar iyi olacaktır. Ama esas önemli an havada ne yaptığınız. Havadayken karşınıza belli semboller çıkacak. Sizin yapmanız gereken yeşil burgulu sembolün hizasındayken yukarı basarak dönmek, mavi burgulu sembolün hizasındayken aşağı basarak öbür türlü dönmek ve kırmızı hedefin hizasındayken sola basarak kollarınızı uzatmak. Önemli olan bunların her birini tam hizadayken yapmak. Çok geç veya çok erken yaparsanız daha az puan alırsınız. Eğer hepsine zamanında basabilir ve temiz bir dalış yaparsanız min. 80-90 puan alabilirsiniz. Bayağı pratik yapmanız gerekecek, ama toplamda 450 civarı veya daha fazla şeyler yapabiliyorsanız artık pratiğe ihtiyacınız kalmamış demektir.

- **Halter:** Oyunun en amele bölümlerinden bir tanesi, ama adamların yüz ifadeleri ve efektleri çok gerçekçi yapılmış. Ağırlığınızı seçtikten sonra sağ sol yaparak güç çizgisini ilk sınıra getirin ve action'a basın. İkinci sınıra gelince adamınız ayağa kalkacaktır. Burada tekrar güç çizgisi yanıp sönmeye başlayacak. Bir kere daha action'a basın. Ve şimdi en hızlı şekilde sağ-sol yapın. Eğer hakemlerden üç onay alana kadar güç çizgisini ikinci sınırın üstünde tutabilirseniz kaldırmış sayılırsınız ve adamınız cüssesine aldırmadan kelebekler gibi uçarak sevinecektir (buradaki sevinme hareketleri çok tatlı yapılmış). Ben action'da 250 kg.ı kaldıramadım. Bu arada ben bunları yazarken Halil 'in yeni dünya ve olimpiyat rekoru 48. saatini bile doldurmadı. Aslanım Halil! Darısı sizin başınıza...

- **Bisiklet:** 3'lü takımlar halinde aynı anda sadece bir ülkeyle yarıştığınız bu alanda sahayı üç kez turlamak zorundasınız. Ama her turun sonunda takımınızdan biri sahayı terk edecek ve yerini arkadaki bisikletçiye bırakacak. Çizgiyi geçtikten sonra action'a basmayı unutmayın. Burada dikkat etmeniz gereken sağ- sol yaparak hızlanmak ve sonra bırakarak sporcunun dinlenmesini, güç çizgisinin dolmasını sağlamak, diğer oyunların aksine güç çizgisi sağ-sol yaptıkça azalıyor burada çünkü. Önemli olan güç çizgisinin hiç bir zaman maksimumda kalmaması ve üçüncü turun en sonunda finiş çizgisine girerken güç çizginizi tamamen bitirebilmeniz. Biraz pratik yapmanız lazım. (Action'da) 42 s.'nin altında bitirebilirseniz ne mutlu size.

- **Kayak Slalom:** Amacınız tabii ki hiç bir bayrağı kaçırmadan en kısa sürede finişe ulaşmak. Dikkat etmeniz gereken normal gözüken bayrakların arasından düz, üzerinde kırmızı işaret olanların da arkasından geçmeniz gerektiği. Eğer bir bayrağı kaçırır veya ters tarafından geçirirseniz 50s. ceza alırsınız. Bayrakların direklerine değmek de 2s. penaltı getiriyor (bu o kadar önemli değil, ama kesinlikle yanlış taraftan geçerek penaltı almayın). Bu bölümün püf noktası ise gerektiğinde ters ters de gitmeyi bilmeniz. Yani eğer 2. bayrağı düz geçmişseniz, 3.'yü de arkadan geçmeniz gerekiyorsa iki saat burnunuzu ters tarafa doğrultup düz gitmek yerine hemen ters ters giderek zamandan çok fazla kazanabilirsiniz. 110 s. civarında yapıyorsanız oldukça iyisiniz demektir.

| Alternatif | |
|---|---|
| Sergei Bubka's Oly. Games | |
| Sayı/Puan | Ekim 2000 63/100 |

### OlimPiAt

Eveet, oyunumuzun oniki bölümü toplam olarak böyle... Gördüğünüz gibi bazıları tamamen sizin sinir/kas hassaslığınıza dayanan amelelikler, bazıları daha çok zamanlama gerektiren teknik oyunlar. Sonuç olarak her halükarda bir süre sonra sıkılabilirsiniz. Ama sıkılmamanızı sağlayacak iki önemli özelliği var oyunun. Birincisi oyun aynı klavyeden 4 kişi olmak üzere 8 kişiye kadar multiplayer imkanı veriyor ve bu gibi oyunlar multiplayer oynanacak en zevkli oyunlardan biridir. Arkadaşlarınızdan 3 salise daha erken bitirmek, ya da ciriti 5 cm. daha uzağa atmak veya onun kaçırdığı frizbileri vurmak için inanılmaz zevkli anlar geçiriyorsunuz (şahsen biz aynı klavye-



den 4 kişi denedik. (Ufuk atıcılık da (ilk denemesinde hala nasıl öyle vurduğunu bilmiyoruz) Burak yüksek atlamada doğuştan yetenekli (ee, ortaokul yıllarında yüksek atlama yapan biz değildik herhalde), ben hepsinde onları geçtim (başka seçenek var mıydı?), Batu ise üç adım atlamaya genel olarak eğilimli gözüktü (sen lisede de iyi koşar, sıçrardın zaten)) ve inanılmaz keyif aldık, her arkadaş grubuna tavsiye ederim, ama klavyenizin bissürü tuşa aynı anda basılmasını desteklemesine dikkat edin).

İkinci ilginç özellik ise ilk kez bu oyunda gördüğüm dünya ligi. Adamlar www.olympicvideogames.com'dan ulaşabileceğiniz bir lig yapmışlar ve buraya arcade'den aldığınız puanları hemen ve en önemlisi bedavaya upload edebiliyorsunuz. Aslında bu inanılmaz bir özellik, çünkü bu gibi ligler genelde sadece (çok doğal olarak) orijinal oyun sahiplerine sunulan ayrıcalıklardır (bkz. Diablo II); ama bu oyun en kopya oyunda bile hiç sorun çıkartmadan puanlarınızı internete aktarmanızı sağlıyor (yanlış anlamayın kesinlikle kopya oyun taraftarı değiliz, ama oyunun orijinalini ne yazık ki herhangi bir bilgisayarcı de göremedim). Her alanda ve toplamda ilk 25'i netteki sayfadan isim, soyad ve ülkeleriyle beraber görebilirsiniz. Yine ilginç bir güzellik eğer ilk 25'e giremezseniz (ki giremezsiniz kolay kolay; çok çok çok zor ve epey kasmanız lazım) yine de bir sıralama yapılıyorsunuz ve kaçıncı olduğunuz gözüküyor. Hepsinden ilginci ise aynı ülkeden oynayanların ortalamalarının alınıp ülke puanı oluşturulması ve böylece bir de ülke liginin ortaya çıkması. İşte sevgili Level halkı, burada yapmanız gereken şeyler var. Bakın bir ülke sadece futbolda başarılı oldu diye sevinmemeli. Gerçek olimpiyatlarda iki üç madalya alıp çok fazla mutlu olmamalıyız. Bilgisayar oyunlarında da sesimizi duyurmalıyız. Ben biliyorum, en azından benim etrafımda ve internet kafelerde gördüğüm ve duyduğum kadarıyla bile Türkiye'de çok baba, dünyanın en iyilerini zorlayacak bilgisayar oyuncuları var. İşte böylesine net ve herkese açık bir lig yapılmışken, ülkeler böylesine kesin ve 20 dakikada bir güncellenecek dinamik bir sıralamaya konmuşken, kesinlikle bu sıralama için bir şeyler yapmalıyız. Binlerce insan katılıyor bu lige. Oyunu alan herkes en az bir kere skorunu update ediyor. Haydi arkadaşlar gerçek olimpiyatlara bile 3-5 alanda katılabiliyorken, bari sanal olanında ilginç dereceler yapalım (Yalnız tek ricam lütfen skorunuzu update etmeden ülke puanını bakın ve ortalamanın daha aşağısındaysa upload etmeyin). Bu arada eğer birinciye bakar ve sonuçlarını incelerseniz tüm alanlarda (mesela 100 m. koşuda 1500 puan gibi) benim anlayamadığım uçuk puanlar aldığını görürsünüz; aranızda bunlara yaklaşan veya geçen olursa lütfen bana bir e-mail atsın.

Sonuç itibariyle Sydney2000 normalde bir süre sonra sıkılacağınız ama dünya ligi ayağına benim çok hoşuma gitmiş ve o yüzden hak ettiğinden fazla puanı vereceğim bir oyun. Grafikler kimi zaman güzelken, kimi zaman yapay. Ses efektleri gerçekçi ve yüzlerce farklı kamera açısıyla replay özelliği çok başarılı. Ama kısır bir oyun ve 12 dal yeterli değil. Yine de olimpiyat heyecanını yeni atlatmışken gaza gelip almanız ve Türkiye'yi bir kaç sıra yükseltmeniz gereken bir oyun...

Not: Oyunu oynarken bana zevkli saatler geçirten sevgili kuzenim Behçet Can'a (ehem ve tabi ki ona manevi destek veren Pelin'e); yüksek atlamayı keşfetmemi sağlayan ve fuarda beni yalnız bırakmayan Burak'a; hadi n'olur multiplayer oynayalım diye yalvarmalarımı karşılıksız bırakmayan Ufuk'a; bir iki sayfa gerideki fotoğraf için emek sarfeden Tuğbek'e; yazı konusunda yazarlarına en anlayışlı olma unvanı verilmiş yazı işleri müdürümüz Cem'e; varlığıyla yanımda olan doğum gününü yeni kutladığımız canım dostum Batu'ya; destesini verip Magic'e team olarak girmemizi sağlayan Hasan'a ve olimpiyatları keşfettikleri için tüm eski Yunanlılara teşekkürü bir borç bilir, saygılarımı büyük bir özenle arz ederim (nokta)

**- Gökhan & Batu**

## LEVEL KARNESİ

### Grafikler
3D grafikler, kimi zaman adamların çok gerçekçi kimi zaman da tahtadan kuklalara benzemesine neden olmuş.

### Ses ve Müzik
Bu gibi oyunlarda müzik için herhangi bir beklentimiz yok. Ses efektleri ise yeterince gerçekçi ve başarılı.

### Oynanabilirlik
Bir çok dalında sadece sağ ve sola seri bir şekilde basarak başarılı oluyorsunuz ve sanki bir bebek oyununa benziyor.

### Atmosfer
Grafik ve ses bir yere kadar sürekleyebiliyor ama dünya ligi hırsı olmasa kesinlikle unutulmaya mahkum bir oyun.

## LEVEL Notu %82

Hazır gerçeğini de yaşamışken, alıp bir oyununa bakın derim. Hoşunuza giderse internetten skorlarınızı update etmeyi unutmayın (lütfen iyi skorlar ama!).

**Minimum:** Pentium II-233, 64 MB bellek, 50 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 500 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

**Multiplayer:** aynı makinede

**Grafik Desteği:** 3Dekran kartı, 1600x1200 32 bit

# STAR TREK - NEW WORLDS

**Bir Star Trek konulu RTS eksikti, o da oldu...**

**Yapım: 14 Degrees East** **Dağıtım: Interplay** **Tür: RTS** **Web: www.interplay.com**

Filmler ve bilgisayar oyunları birbirinden tamamen farklı iki dünyadır aslında, asla karıştırılmamaları gerekir. Bir film "oturup izlediğiniz" bir şeydir, etkileşiminiz sadece seyretmek ve sonunda da "Baba adamlar ne süper film çekmiş!" ya da "Yahu bu kadar mı kötü film olurmuş arkadaş?!" şeklinde geyik çevirmekten ibarettir. Senaryo yazılmış, aktörler rollerini yapmış, film çekilmiş önünüze konmuştur, artık yerseniz ne âlâ! En fazla sinema koltuğunda sıkıntıdan uyuya kalır, sonra da uygun bir mekanda arkadaşlarınızla oturup filme verdiğiniz paraya yanarak birşeyler içersiniz. Olay bu kadar basittir yani, abartmaya da lüzum yoktur.

Ama iş bilgisayar oyunlarına geldi mi durum tamamen değişir. Bir ara çok moda olan şu saçma "etkileşimli film" yapısındakileri saymazsanız, ki onlar zaten oyundan sayılmaz, görürsünüz ki bir bilgisayar oyunu önceden hazırlanmış bir senaryoyu ancak belli bir noktaya kadar taşıyabilir. Çünkü oyunda esas olan "oyuncu" ve "oyun" arasındaki etkileşimdir. Ne kadar tekdüze olursa olsun, her oyunun oyuncuya sağladığı belli miktarda özgürlük vardır. İşte bu yüzden filmleri ve oyunları birbirine çevirmeye kalktığınızda ortaya genellikle berbat şeyler çıkar, bir nevi sadece sözlük kullanarak tercüme yapmaya benziyor yani. Ne demek istediğimi iyice anlamak için Wing Commander adlı filmi görmeniz, ya da herhangi bir filmin adını taşıyan oyuna şöyle bir bakmanız yeterlidir.

### Artık Başımız Göğe Erdi...

Tabii bir de tutulan filmlerin geçtiği zaman ve mekanları konu alarak yapılan oyunlar var, bunlar biraz daha farklı sonuçlar verebiliyorlar. Mesela Star Wars oyunlarının çoğu oldukça iyi sayılabilir, bazıları ise gerçekten birer klasik olmuştur. Ama bu oyunlarda tutulan bir evrenin dışında birşeyler daha vardır hep, bir yenilik, bir özellik her zaman mevcuttur. Bu işler sadece parayı bastırıp iyi satan bir filmin isim haklarını almakla bitmez yani. Mesela bugüne dek yapılan Star Trek oyunlarının neredeyse tamamı gerçek birer fiyasko olmaktan kurtulamadı. Sebebi aslında çok basit, yapımcılar herhangi bir oyuna Star Trek etiketini yapıştırınca insanların koşa koşa gidip alacağını sanıyorlar, çoğu bir bilgisayar oyunuyla kahve fincanı arasındaki farkı anlamayacak kadar salak olsa gerek. Ve bu kadar geri heriflerin milyonlarca dolarlık işlere imza attığını düşünüyorum da, gerçekten de üzücü. Ama zaten çoğunlukla bu işler böyle değil midir?

Neyse, şimdi eğri oturup doğru konuşalım, bir yapımın çeşitli pazarlama hataları yüzünden kötü satması gerçekten kötü olduğu anlamına gelmez. Ama öte taraftan New Worlds gibi oyunlar vardır ki, bunlar gerçekten kötü tasarlanmışlardır ve ne yapsanız fayda etmez. New Worlds gerçekte başka herhangi bir isimle satılabilirdi, tüm yapmanız gereken oyundaki ırkların isimlerini değiştirmek, grafiklere dokunmanıza bile gerek yok. Ve yine de kimse aradaki farkı anlamazdı, çünkü oyunda Star Trek evrenine hayat veren unsurlardan pek azına rastlayabiliyorsunuz. Bunu bir kenara bırakın, oyun RTS türüne bir yenilik getirmek şöyle dursun, artık en düşük kalite RTS klonlarında bile görülmeyen tasarım hatalarına sahip.

### 24. Yüzyılda Savaş Sisi'nin Yeri ve Önemi...

Bildiğiniz gibi Star Trek evreninde hiçbir şey imkansız değildir, özellikle insanın karşısına uzayda hangi astronomik fenomenin çıkacağı hiç belli olmaz. Bir de bakmışsınız ki, hop, Temporal Vortex'e yakalanıp zamanda 300 yıl geri gitmişsiniz! Sıradan gündelik işler yani bunlar, e sonuçta uzay bu, böyle attraksiyonları da olmasa çekilir mi o koca boşluk? Nitekim, bu oyunda da gene böyle bir vakayla karşılaşıyoruz. Romulanlar çaktırmadan Neutral Zone civarında yeni bir gizli silah denemesi yapıyorlar, fakat işler ters gidince koca bir patlama oluyor. Ben de buna hastayım, filmlerde olsun, oyunlarda olsun, işler ters gidince hep birşeyler patlar. Günlük hayatta ise işler ters gidince hiçbir halt olmuyor. Mesela Windows mavi ekran verip kilitleniyor, bilgisayarda tık yok. Eeee? İşler ters gitti abi. E canına yanayım, filmde olsak yazı yazayım derken havaya uçacağız demek ki! Neyse, patlamadan dolayı uzayın dokusunda koca bir yırtık oluşuyor ve oradan da koca bir yıldız sistemi bu boyuta akıyor. Tabii bu sistemdeki gezegenler özellikle Dilithium denen maden açısından çok zengin, öyle olmasa hem Federasyon, hem Klingon ve hem de Romulanlar niye tutup gelsin, di mi? Nasıl ama senaryo? Tam "yerseniz" yani...

### Modern Çağda Hovertank Tasarımlarının Güzelliği...

Her üç ırkta mal bulmuş mağribi gibi saldırıp gezegenlere koloni kurmaya başlıyorlar, amaç ortamın etinden sütünden faydalanmak. Ama bu gezegenlerde bir de renk olsun diye tasarlanmış acayip bir ırk yaşıyor. Federasyon "iyi adam" rolünde olduğundan bunlarla barışçıl ilişkiler sürdürmeye çalışıyor, Klingonlar ise "Kelle isteriz!" diye savaş naraları atmaya başlıyorlar. Romulanlar ise "Nasıl yapsak da şunların teknolojisini çalsak?"











derdindeler. Haliyle bu üç tarafın görevleri de bir çekilde ortak bir nokta etrafında sabitlenmiş oluyor, böylece görev senaryolarını yazanların başı fazla ağrımıyor. Buraya kadar herşey iyi hoş, fazla bir orijinallik yok ama sonuçta idare ediyor. Ne var ki oyunun tasarımına gelince işler sarpa sarıyor, çünkü eksikliklerin haddi hesabı yok.

Öncelikle arabirim bugüne dek yapılmış en kötü RTS arabirimlerinden biri, özellikle üretim bandındaki bir şeye ulaşmak tam bir vicdan azabı. Ayrıca oyun 3 boyutlu bir yapıya sahip olduğundan kamera açılarını sık sık değiştirmeniz gerekiyor. Açıların ayarlanması belki çok zor değil, ama sonuçlar berbat. Birimleri yakından görmeden neyin ne olduğunu söylemek çok zor, bu yüzden görüntüyü yakınlaştırmak zorunda kalıyorsunuz. Ancak yakın plan çekimlerde de birimlere doğru düzgün komut vermek imkansız gibi bir şey. Bu yüzden devamlı kamerayla oynamak zorunda kalıyorsunuz ve dikkatiniz dağılıyor.

### Bir İnsan, Bir Romulan ve Bir Klingon Yolda Gidiyormuş...

New Worlds grafik açıdan fena sayılmaz, özellikle patlama efektleri idare ediyor. Ne var ki bina ve birim tasarımları o kadar yavan ki, şöyle haritaya bir bakınca neyin ne olduğunu, hatta kime ait olduğunu söylemek imkansız. Ama zaten sonuçta esas problem oyunda oldukça az sayıda birimin bulunması, üstelik bunlar her ırk için aynı, yani farklı ırkların değişik birimlerini farklı biçimlerde kullanmak gibi bir stratejik unsur mevcut değil. Tabii bu durumda oyunda üç "farklı" ırkın yer alması da aslında lafta kalmaktan öteye geçemiyor. Tank dedin mi hepsinde var, hepsi de sağlam, hepsi de tekerlek kullanmak yerine havada gidiyor.

Ama tek havada kalan şey hovertanklar değil maalesef, oyunun oynanış şekli de aynı kaderi paylaşıyor. Tasarımcılar oyuna kaynak olarak farklı madenlerin yanı sıra personel ve subayları da katmışlar, üstelik oldukça da detaylı görünen bir teknolojik araştırma unsuru eklemişler. Ama bir bakıyorsunuz ki personel kullanımı bina ve araçlar arasında adam dolaştırmaktan öteye geçemiyor. Teknoloji ise aslında olması gerekenleri sonradan ekleme işinden başka bir şey değil. Mesela bir Dilithium toplama aracını kullanabilmek için aracın çalışmasını sağlayacak hasatlama düzeneklerini icad etmeniz gerekiyor. Yani bu kadar saçmalık olur mu, bu iş bir aşçının yemek yapmak için her defasında önce ateşi, bıçağı, tencereyi icad etmesine benziyor! Aynı şekilde oyunun genelinde büyük bir başıboşluk var, birşeyler oluyor, mesajlar geliyor, ama siz asla neyin, nasıl ve neden olduğundan tam olarak haberdar edilmiyorsunuz. Farkında olmadan görevi başarmak ya da berbat etmek son derece normal ve kolay bir şey.

### Alo? Yörüngede Kimse Yok Mu?

Esas can sıkan konu savaş sisi olayının hâlâ aynı biçimde kullanılması. Yani taş devri olsa neyse de, Star Trek dünyasında bir koloninin etrafında neler olup bittiğini görebilmek için keşif araçlarına ihtiyaç duyulması bence saçma ötesi. Her filmde Atılgan yörüngeye girdikten sonra basit bir taramayla aşağıda tilkinin bakır pislediği noktayı bile bulabilirken, burada her yer karanlık, pür nur o mevki! Çüş ama ya! Üstelik bazı görevlerde tepenizde dolanan ve sağa sola ateş eden bir "Bird Of Prey" varken bile aynı haltın yenmesi insanı bezdiriyor yani. Bunu da bir kenara bıraktım, peki oyun süratini ayarlama imkanının olmamasını ve herşeyin son derece ağır işlemesini ne yapacağız? Birimlerin yol bulmaktaki yeteneksizliğini de işin içine katınca oyun artan biçimde sıkıcı olmaya başlıyor.

Uzun lafın kısası, Star Trek: New Worlds bize bir kez daha her kazın ayağının "öyle" olmadığını ve her kuşun etinin yenmeyeceğini göstermekten ileri gidemiyor. O kadar yaygara kopardıktan sonra böyle dandik bir oyunla karşımıza çıkan yapımcıları esefle kınayarak bu lüzumsuz yazılımı da çöplüğe gönderiyor, hep birlikte "Olmaz olsun!" diyoruz.

**Mad Dog**

**Alternatif**

**Star Wars Force Commandor**

Sayı/Puan Haziran 2000 83/100

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**

Oyunun grafik motoru yüksek potansiyele sahip, ne var ki aynı şeyi grafik tasarımı yapanlar için söylemek imkansız.

**Ses ve Müzik**

Genel olarak oyunun bütünüyle uyum içinde oldukları söylenebilir, yani oldukça vasat.

**Oynanabilirlik**

Oyunun genel tasarımı oyuncuyu çok yoruyor ve hatta kısa zamanda sıkıntı yaratıyor.

**Atmosfer**

Son derece yavan ve bayat bir havası var. Hızlı ve adrenalin dolu bir oyun istiyorsanız aradığınız kesinlikle bu değil.

**LEVEL Notu** %36

Bir sürü firma RTS alanında devrim yaratacak oyunlar üzerinde çalışırken, bu adamların hangi akla hizmetle bu yapımı piyasaya sürdüklerini anlamadım.

**Minimum:** P2-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D grafik kartı, 8x CD sürücü.

**Tavsiye edilen:** StarCraft ya da Command & Conquer

**Multiplayer:** 3 kişi

**Extra:** Can sıkıntısı



# HOMEWORLD: CATACLYSM

**Eve geri dönmek hiç bu kadar zevkli olmamıştı...**

**Yapım: Barking Dog Studios** **Dağıtım: Sierra Studios** **Tür: 3D Strateji** **Bilgi için: www.sierra.com**

Bana kalırsa Homeworld: Cataclysm, bu serinin ilk oyunu olmalıydı. Orijinal Homeworld çok kötü bir oyundu demiyorum; sakın yanlış anlaşılmasın. Aslında Homeworld kendi türü için tam anlamıyla bir devrim sayılır. Z eksenini real-time strateji oyunlarıyla tanıştırmak ve bu olayı bir de muhteşem grafiklerle pekiştirmek gerçekten her baba yiğidin harcı olmasa gerek. Ama sanırım oyunun temposu arada sırada yavaşlamasaydı ve arayüz birazcık daha pratik olabilseydi çok daha iyi olurdu. Tabii arayüzle benim gibi hiçbir sorunu olmayanlar da var (yaşasın Autocad!). Homeworld: Cataclysm, orijinal oyunun eksiklerini gidermekle kalmayıp bir sürü yeniliği de beraberinde getirmiş. Cataclysm'in bir ilk oyun üstüne gelişme kaydedebilen sayılı ikinci oyunlardan biri olduğunu düşünüyorum.

### Virüs Alarmı!

Homeworld: Cataclysm, Homeworld'ün bıraktığı yerden devam ediyor. Hiigaran'lar 'evlerine' yerleşmiş ve yavaş yavaş medeniyetlerini tekrar kurmaya çalışmaktadır. Taiidan'lar ise kendi içinde ikiye bölünmüştür; Hiigaran'ları yok ederek genişlemek isteyen savaş yanlısı emperyalistler ve türlerinin geçmiş günahlarını telafi etmek isteyen barış sever cumhuriyetçiler. Hiigaran'lar ve emperyalist Taiidan'lar arasındaki sürtüşmelerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Ama Kuun-Lan adındaki bir Hiigaran mayın gemisinin, Beast virüsüne yakalanmış, esrarengiz bir uzay enkazına rastlamasıyla iki taraf arasındaki bu elektriklenme tehlikeli bir noktaya tırmanır. Beast'i tanımlamak gerekirse, Ebola ile Star Trek'in Borg'u arasında kalan bir virüs olduğunu söyleyebiliriz. Beast bir gemiye bulaşınca, hem gemiyi hem de mürettebatını biyomekanik bir köleye dönüştürerek kendi türüne katabiliyor. Ayrıca Beast'e yakalanan bir gemi başka gemilere de bu virüsü bulaştırma potansiyeline sahip oluyor. Tabii bu olay galaksideki tüm türleri endişelendirmiştir ve enfeksiyon kontrol dışına çıkmadan bir an önce müdahele edilmedilidir. Evet, hikayenin biraz standart bilim-kurgu filmlerini çağrıştırdığını kabul etmeliyim ama sağlam seslendirme desteğini de arkasına alan Cataclysm elindeki malzemeyi oldukça iyi işlemiş.





### Ana gemi ve yavruları...

Ana gemiiniz Kuun-Lan, orijinal Homeworld'deki mothership'in üstlendiği birçok görevi yerine getirebiliyor. Kuun-Lan ile yeni teknolojiler araştırabilir, daha gelişmiş gemiler üretebilir ve tüm savaşçı gemileriniz için bir tersane/hangar görevi görebilirsiniz. Cataclysm, Homeworld'den 15 yıl sonrasında geçtiği için oyunda birçok yeni gemi tasarımı var; hatta bazılarının sizi oldukça şaşırtacağını şimdiden söyleyebilirim. Normalde Sentinel gibi minik gemilerden pek bir şey beklemezsiniz ama bu sefer onlardan on tane yapın ve verdikleri hasara kendi gözlerinizle şahit olun. Bu ufaklıklar gerçekten çok iyi iş çıkarıyor.

Oyundaki her single-player senaryo sonuna kadar sizi etkisi altına alıyor. Bildiğiniz gibi kaynakları zulalayıp devasa bir ordu kurmak ve daha sonra da saldırmak real-time strateji türünün en klişe taktiğidir. Ama RTS'nin kitabını baştan yazan Cataclysm sizi her zaman tetikte tutabilecek bir değişkenliğe sahip. En başlarda ana geminizin üretebildiği gemi sayısı oldukça sınırlı ve tabii teknolojileriniz de minimum düzeyde. Zaman geçtikçe ve deneyim kazandıkça, yapabileceğiniz şeylerin sayısı belirgin bir şekilde artıyor. Örneğin deneyim kazanan gemiler yıldız alıyor ve böylece ateş güçleri ve manevra kabiliyetleri artıyor. Ama Beast'in (ve diğer rakiplerinizin) taktiksel ve teknolojik anlamda her zaman sizin bir adım önünüzde olması veya en azından durumun öyle gözükmesi mücadeleyi daha da kızıştırıyor.

Oyun boyunca tam 18 yeni





gemi elinizin altında olacak. Normal şartlarda yok edilmesi oldukça zor olan gemilere birkaç 'leech' yollayın ve bırakın onlara yapışıp teslim olana kadar güçlerini emsinler. Ramming Frigate'lerin boynuz darbeleri ve hologram teknolojisini kullanarak düşman kuvvetlerinin kılığına bürünen Mimic'ler de etkili olabiliyor. Ayrıca Beast'in organik değişime uğramış birimlerine de kullanabilirsiniz.

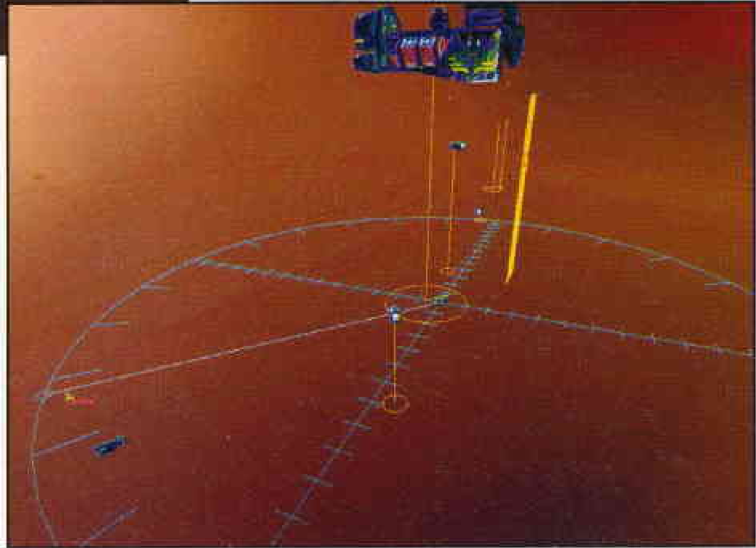
Barking Dog yeni birimlerin yanı sıra 25 yeni teknolojiyi de beraberinde getirmiş. Ateş gücünü artırmak için gemileri birbirine bağlayabiliyor ve gemilere bir elektro-magnetik lazer silahı ekleyebiliyorsunuz. Kamikaze opsiyonu düşmanı yok etmek için ilginç bir yöntem. Birçok gemi bir araya gelerek diğer gemileri çevreleyen bir kalkan oluşturabiliyor.

### Strateji ve daha ötesi...

Cataclysm klavyeden yeni tuşlar atayarak kontrol arayüzünü bir hayli rahatlatmış. Böylece oynanabilirlik daha bir pratik hale gelmiş ve kontroller sezgisel bir anlam kazanmış. Örneğin artık gemilerinizin nerede olduğunu bulabilmek için "ekran atlaması" yapmanıza gerek yok; artık pratik 'sensor manager'ınızı kullanarak birimlerinizin yerini belirleyebilir ve bir geminin fonksiyonlarının çoğuyla ilgilenebilirsiniz. Bu olay kuvvetlerinizi kontrol etmenizi ve uygun manevraları yapmanızı bir hayli kolaylaştırıyor. Keşif uçaklarınıza rota çizmekten (waypoint tekniği) tutun da savaşçılarınıza kimliği belirsiz bir grup gemiyi engellemesi komutunu vermeye kadar aklınıza gelebilecek her türlü kontrolü yapabilirsiniz. Aslına bakarsanız, bütün bir görevi sensor manager'ı kullanarak oynamanız da mümkün; tıpkı günümüz deniz kumandanlarının savaşlarını yönettiği gibi (artık kimse köprüde elinde dürbünle volta atmıyor). Artık modern alıcılar sayesinde neyin nerede olduğunu ve ortada neler döndüğünü anlayabilir ve edindiğiniz bilgilere göre savaş stratejileri geliştirebilirsiniz. Bu modun taktiksel anlamdaki değeri tartışılmaz ama tüm görevi sensor manager'dan oynayınca da oyunun muhteşem 3D grafiklerinden fedakarlık etmek zorunda kalıyorsunuz.

### Grafikleri zaten biliyorsunuz...

Zaten hemen başlangıçta bu oyunun görsel bir şölen olduğunu anlayabiliyorsunuz. Grafikler gerçekten muhteşem ve savaş sahneleri izlemek ayrı bir keyif. Tüm bu görsel destanın yoğun estetik kaygılarla tasarlandığını düşünüyorum. Savaşçılar çeşitli manevralar yaparak it dalaşına girerken büyük gemiler de lazerleri ve füzeleri ile gövde gösterisi yapıyor. Detaylara gösterilen özen oldukça etkileyici; savaş olmayan zamanlarda bile bir Worker'ın Kuun-Lan'a girmeye hazırlanırken küçük iniş takımlarını açmasını izlemek çok keyifli olabiliyor. Yalnız ben yine de uzay gemilerinin daha şık tasarlanabileceğini düşünüyorum. Oyundaki şu garip, 'kutu kutu pense' gemilerin daha özgün tasarımlara sahip olması gerek bence. Özellikle Star Trek ve Star Wars ile büyüyen bir jenerasyona bu tip hantal gemiler sunmak pek de akıllıca olmasa gerek.



Ama arka plana hiçbir lafım yok. Üretici Barking Dog değişkenliğin dozunu iyi ayarlayarak oyuna şık bir atmosfer kazandırmış. Oyunun bu konuda kendine ait bir tarzı var. Homeworld'de türünüze ait bir tek gemi kurtulmuştu ve o da sizinkiydi; uzay boşluğundaki uzun ve yalnız yolculuğunuz boyunca rakiplerinizi kendi başınıza alt etmek zorundaydınız. Ama Cataclysm'de diğer Hiigaran'lar ve müttefikleriniz var. Yani oyunda birçok kez saldırıları yönetmek için diğer donanmaların birimleriyle bir araya geliyorsunuz ve böylece ortaya seyrine doyum olmayan çok renkli manzaralar çıkıyor. Ayrıca Cataclysm, Homeworld'e göre çok daha hızlı; Homeworld hiçbir şeyin olmadığı sahnelerle aşırı yükleme yapıldığından oyun zaman zaman yavaş kalabalıyordu. Zamanın 8:1 oranında sıkıştırılması çok işe yarayabiliyor; örneğin kaynak toplamak zorunda olduğunuz zamanların kısılması.

Cataclysm, Homeworld'ün ardından tek başına durabilecek nitelikte bir oyun olarak tasarlanması belki de Sierra'nın verdiği en akıllıca kararlardan birisi. Cataclysm bir eklenti paketi olmaktan çok bir devam oyunu; hem Homeworld hayranlarını hem de yeni oyuncuları tam 12'den vuracak bir oyun. Real-time strateji türünün kitabını adeta baştan yazan Cataclysm, bütün bu övgüleri fazlasıyla hakediyor.

**Güven Çatak**

**Alternatif**

| Homeworld | |
|---|---|
| Sayı/Puan | Kasım 99 90/100 |

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**

Tek kelimeyle muhteşem. Savaşçıların pike yapışını izlemek çok keyifli. Arka planlar adeta birer resim.

**Ses ve Müzik**

Seslendirme oldukça sağlam ve etkileyici. Müzikler daha bir underground havaya bürünmüş ama bence güzel olmuş.

**Oynanabilirlik**

Homeworld'e göre arayüz ve kontroller konusunda birçok aşama kaydedilmiş. Sensor manager oldukça pratik ve kullanışlı.

**Atmosfer**

Oyunun kendine özgü atmosferi sizi içine çekmeyi çok iyi beceriyor. Cataclysm'i başından kalkmadan oynayabilirsiniz.

**LEVEL Notu %93**

Homeworld: Cataclysm'i çok daha büyük ve iyi bir Homeworld olarak düşünebilirsiniz. Real-time strateji oyuncuları, bu devrimsel oyunu kesinlikle kaçırmamalı.

**Minimum:** Pentium II-266, 32 MB bellek, 4 MB ekran kartı

**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

**Multiplayer:** Internet ve LAN üzerinden maksimum 8 kişi

**Grafik Desteği:** Maksimum 1600x1200 ve 16 bit renk derinliği




# TRICK STYLE

**Karizmayı elden bırakmadan, fantastik bir dünyada uçmaya ne dersiniz?**

**Yapım: Criterion Studios** **Dağıtım: Acclaim** **Tür: Yarış** **Bilgi için: www.acclaim.com**



Havada uçan .... Hey, nereye getirdiniz beni? Işıkları açsana be adam! Çekiştirme kolumu be! Ne istiyorsunuz benden? Neler oluyor anlatsanıza, neden getirdiniz beni buraya? Alooo, orada mısınız? Yaw şimdi nereye kayboldunuz? Durun, beni burada bırakıp nereye gidiyorsunuz? Hay lanet! Şu fosforlu şekil de neymiş? Oh be, ışığı buldum sonunda; anaaaaa, nereye gelmişim ben yahu...

Geçenlerde başıma gelen olaydan bir sahneyi canlandırdım size. Aslında bu olayın başlangıcı çok uzun zaman öncesine dayanıyordu. Level' a girdiğim günden beri, kendimi tamamen konsol sayfalarına adamıştım. Çünkü çocukluğumdan beri ailem bana bir türlü bilgisayar almamıştı. Arkadaşlarımın evlerine gittiğim zaman bilgisayarlarında oyun oynadıklarını görüyordum. Ben ise harçlıklarımdan biriktirdiğim paralarla ancak konsolları satın alabiliyordum. Haliyle o bilgisayar sahipleri, ben ve benim gibi konsol oyuncularını aşağılıyorlardı. Onların 386 bilgisayarlarında bile, bizim "Ateri" lerimizdekinden çok daha güzel oyunlar vardı. İtiraf etmeliyim ki, içimde o zamandan beri bir kin ve eziklik duygusu gelişti. Günler geçti, Level' a girdim, konsol ile ilgili güzel işler yapmaya çabaladım. Diğer arkadaşlarımın da desteğiyle konsol köşesini genişlettik ve artık dergiye sığamaz hale getirdik. Bu ay da, dergiden ayrı bir ek haline gelince, bir bilgisayar oyun dergisi olan Level' da hiç sayfam kalmadı. Benim bu kinimden haberi olan ve şimdiye kadar durumu idare eden bilgisayar oyunları mafyasının adamları, bir gece beni evimden aldılar ve yaka paça bir yerlere götürdüler. Etrafı görebildiğimde, Level' ın sayfaları arasında bir yerlerde olduğumu fark ettim. Bu bana verilen bir mesaj mıydı yoksa? Ne olduğunu anlamaya çalışırken bir zil sesi duydum. Yavaşça yandaki kapıya doğru ilerledim. Elim kapının koluna gitmeye çekiniyor, dizlerim titriyordu. Adrenalin seviyesi maksimuma ulaşmıştı. Kapıyı açtım ve karşımda tüm gerçekliğiyle onu gördüm. Bana bir şeyler anlatmak istercesine bakıyordu. Sonunda ağzındaki baklayı çıkardı ve bana şöyle söyledi: "Ağbiy ekmek lazımmıydı?" Kapıcı bile bir şeylerin farkına varmışken, benim PC oyunlarını incelememem çok yanlış olacaktı. Şimdi ise gereğini yapıyorum. Walla doğru söylüyom ya, neden inanmıyorsunuz?

## Karada kaçan

Konsolda, başta Tony Hawk' s Pro Skater olmak üzere bir çok skateboard oyunu varken, PC sahipleri kaliteli bir simülasyon için uzuuun bir zaman beklemek zorunda kaldılar. Maalesef hala iyi bir skateboard simülasyonu gelmedi. Ama daha iyisi geldi; mükemmel bir simülasyon olan TrickSytle! Gelecekte geçen, süper fantastik mekanlara sahip bir hoverboard yarış oyunu bu.

Dreamcast sahipleri bu oyunu önceden tanıyorlar zaten. TrickStyle' ın PC versiyonu da, neredeyse Dreamcast versiyonuyla aynı. Yine de, TrickStyle' ın PC sürümü, Dreamcast sahiplerinin gördüklerinden daha fazla "tamamlanmış" havasında. E bunun için Criterion Studios' u suçlayamazsınız, oyunu Dreamcast'






Tabi ki bir bilgisayarda ekranı bölüp iki kişi oynayabiliyorsunuz ama, web veya LAN üzerinden altı kişiyle canlı oynayamadıktan sonra, bir PC' nin, konsoldan ne gibi bir üstünlüğü kalıyor ki? Müziğini ilk beş dakikadan sonra kapattım, bir daha da açmadım. İyi ki ses efektleri kalite yapılmış da, onlara konsantre oluyorsunuz.

TrickStyle' ı herkese tavsiye ederim. Alın, bana dua edersiniz. Bulunsun bak, gün gelir lazım olur. Yaw kur makinende dursun işte fenamı; sıkıldıkça oynarsın. Yükle ofisindeki makineye, patron fırçaladıkça açar oynarsın. Hadi ben kaçtım, Bye&Smile...

**MegaEmin™**






in çıkış tarihine yetiştirmek için acele ettiren Sega idi. Neyseki oturup PC versiyonunu tekrar gözden geçirmişler. Dreamcast versiyonunda da olduğu gibi, grafikler gerçekten çizgi ötesi. Yarışlar üç ana mekanda gerçekleşiyor, bunlar Londra, New York ve Tokyo. Her şehrin, özelliklerine uygun olarak, neredeyse sanat eseri kalitesinde diyebileceğim beş ayrı yolu var. Örneğin, New York' da metro tünellerinde yarışıp, Central Park' a gidecek, Tokyo' nun yüksek bulut şehirlerinde dolaşacak ve hatta Londra' da Big Ben' in yanında gezineceksiniz. Çizim takımı, yüksek poligonlu karakterlerde çok iyi iş yapmış. Yarışçılar havayı yararcasına gelip etkileyici hareketler yaptıklarında çok gerçekçi görünüyorlar. Özel hareket dizaynları çok güzel anime edilmiş. Karakterinizin havada kırlangıç gibi dans etmesini seyretmek çok zevkli. Umarım bir gün gerçek hayatta bizim de yer çekimine karşı koyan bu board' lar üzerinde break dans yapabilme şansımız olur. TrickStyle' daki en fazla dikkat çeken görsel özellik ise, bugüne kadar PC' de görülmüş en kaliteli ışıklandırma efektlerine sahip oyunlardan birisi olması. Hoverboard' ların havada süzülürken arkalarında bıraktıkları uzun ışık yolları, değişik yollarda değişik şekillerde oluyor ve mükemmel bir renk demetine dönüşüyor. TrickStyle' da karşıma çıkan tek grafiksel problem ise, çok yükseğe zıpladığımda parkurun dışına çıkmamdı. Bu gerçekten önemli bir problem ve oyunun kalitesini kötü yönde etkiliyor.

### Ağaçta pişen

Oyunun görsel olarak bir başyapıt olmasının ve tek başına bu yönüyle bile ayakta durabilmesinin yanında, insanın kabiliyetlerini ölçmek gibi bir özelliği de var. İlerleyebilmek için performans testlerini başarıyla geçebilmeniz gerekiyor. Burada hiç problem yok çünkü TrickStyle bir rüya gibi ilerliyor. Oyundaki parkurlar için verilen hareketleri yapmak gayet kolay. Tamam, daha önce bir hoverboard sürmediğimi kabul ediyorum fakat TrickStyle gerçekten kullandığım hissini veriyor. Kendinizi çok iyi hissediyorsunuz; Criterion Studios' daki takım, anti-yerkeçimi fizik motorunu çok güzel simüle etmiş gerçekten. Eğer 300Mhz' den fazla bir işlemci ve iyi bir 3D hızlandırıcıya sahipseniz, Dreamcast' te bile bazen görülen yavaşlama problemlerini de kesinlikle yaşamazsınız. Oyun hızlı fakat kontrol edemeyeceğiniz ya da kimin ne yaptığını anlayamayacağınız kadar da değil. Dizayn edenler, hareketlilik ile oynanabilirliği çok güzel birleştirmişler. Gördüğüm en eğlenceli oyunlar arasında olan TrickStyle' dan maksimum haz alabilmeniz için, bir gamepad ile oynamanızı şiddetle tavsiye ederim. Klavye ile aynı tadı alamıyorsunuz.

**Alternatif**

**X-Games Pro Boader**

Sayı/Puan — Nisan 99 90/100

### Ağzıma düşen

Eğer TrickStyle' ın büyük bir eksikliği varsa, o da müzikleri ve internet desteğinin olmamasıdır.

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**

Kesinlikle göz kamaştırıcı ışıklandırma efektleri, PC' de görülenlerin en iyilerinden.

**Ses ve Müzik**

Defalarca tekrarlanan tekno parçalar, bir müddet sonra rahatsız edici olmaya başlıyor.

**Oynanabilirlik**

Fethetmek için yeterli sayıda parkurumuz, ortaya çıkarmak için yeterince gizi, ustalaşmak için kullanacağımız yeterince hareket var.

**Atmosfer**

Oyun kendisini en iyi şekilde sunuyor zaten. Oyunun havasına kaptırırsanız bırakamıyorsunuz.

**LEVEL Notu** %85

Neredeyse bir görsel şow olan bu oyunu, bu tarzı sevenler koşa koşa alırlar derim. Eğer düşük bir konfigürasyona sahipseniz uzak durun.

**Minimum:** Pentium 233Mhz, 32 Mb bellek, 200 Mb boş sabit disk alanı, 4 hızlı CD-Rom

**Önerilen:** Pentium II-400, 64 Mb bellek, 3D hızlandırıcı

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** Maksimum 1600x1200 32 bit renk derinliği

# DUKE'S OF HAZZARD

**Hadi Bob, çiftliğe gidelim, tavukların yumurtlama zamanı. Bas gaza kuzen!**

**Yapım:** Stardock Systems **Dağıtım:** Ubi Soft Entertainment **Tür:** Strateji **Bilgi için:** www.ubisoft.com

İşte bir yarış oyunu daha. Mümkünse üreticilerden en az 6 ay yarış oyunu çıkarmamalarını isteyeceğim. Ya da en azından oynanması zevkli olan veya eziyet çektirmeyen yarış oyunları olabilir. Duke's of Hazzard'ı ilk elime aldığımda dışarıdan tepkilerle karşılaştım. Ortalıkta oyunun haberinin geçen sene yapıldığı gibi rivayetler dolaşıyordu. Hele birde bu gibi rivayetleri duyunca ümidim iyice kırılmıştı ki bu ay ilk defa beklediğim olmadı.



### Bir CD dolusu Video

İlk çıkışı Playstation platformunda olan Duke's of Hazzard aslında bir yarış oyunundan çok araba kullandığınız bir arcade oyunu. Bir konu dahilinde arka arkaya verilen görevleri başarı ile yerine getirmek durumundasınız. İki kuzeni taşıyan bir arabayı kullanıyorsunuz. Kuzenlerden biri arabayı kullanırken diğeri de yanda oturup yardımcı oluyor. Birgün bir banka soygunu olayına tanık olup olayı incelemek için biraz işin içine girince macera başlıyor. Bu sırada tanıştığınız bir adama yardım etmek amacıyla bazı görevleri başarmak zorundasınız. Bu görevler polisten kaçarak başka araçları yakalama, bazı araçları saf dışı bırakma veya belli bir sürede belli bir yere gitmek şeklinde olabiliyor. Görevler oldukça hareketli geçiyor ve birbiri arkasına ara demolarla bağlanıyor. Bu da oyunda dinamizmi sağlamış. Bir görevi bitirince hemen ara demo giriyor. Video bir yerde kesilip sonrası size bırakılıyor ve yeni bir görev başlıyor.

İki CD'lik oyunun ilk CD'si kurulum sırasında isteniyor. Burada oyunla ilgili dosyalar var. İkinci CD ise oyunu oynarken sürekli takılı duruyor. Bu CD'de ise oyunun en büyük kozu olan videolar var. Oyunda ara videoların çok olması nedeniyle bir CD tamamen buna ayrılmış. Videolar oyunun motorundan ayrı bir motorla yapılmış ve bu videolarda insan modellerinin dışında herşey güzel. Konu da zaten anca videoları izleyince anlaşılıyor. Bu yüzden videoları kaçırmayın.

Kurulumdan sonra karşınıza çıkan, iki kuzeni kısaca tanıtan bir videodan sonra ana menüye geliyorsunuz. Menüde ayarlar bölümünde grafik, tuşlar ve sesle ilgili ayarları yapabilirsiniz. Oyuna girdiğinizde sizden bir isim girmenizi istiyor ve oyunda ilerlediğiniz kadar yer bu isim altına sürekli otomatik kaydediliyor. Grafik ayarlarında yüksek çözünürlüğü tercih edin çünkü makinayı çok da zorlamıyor. Grafiklerin kalitesi çok yüksek değil. Çünkü sonuçta oyun asıl PlayStation platformu için geliştirilmiş ve grafikleri PC'ye düşük geliyor. Fakat yine de çözünürlüğü 1024x768'e çıkarabiliyosunuz ve bu da oynayabilmek için gayet yeterli bir grafik kalitesine ulaşıyor.





### Burada da mı Powerup?

Oyunun belki de zayıf olduğu tek konu motoru. Oynarken "Keşke bu oyun Driver motoru ile yapılsaydı" dedim. Araba ile yapabileceğiniz hareketler çok kısıtlı ve arabanın kontrolü oldukça zor. Arabanın tekerlekler çok fazla boşa dönüyor ve araba dönüşlerde sürekli spin atıyor. İleriki bölümlerde yol tutuşu daha fazla olan arabalar da kullanıyorsunuz. Ama çoğunlukla kırmızı arabanızla dolaşıyorsunuz.

Bir çok oyunda karşınıza çıkan powerup kavramı bu oyunda da kendini gösteriyor. Parkurların değişik yerlerinde havada dönen kutuların üzerinden geçtiğiniz zaman onları kullanabilir hale geliyorsunuz. Arkanızdan yağ bırakmanızı sağlayan, kısa bir süre için motorun gücünü arttıran ve arabanızı sağa sola çarptığınızda tamir etmenizi sağlayan kutular bu poweruplara örnek.

Arabayı kullanan kuzeni dinlemeniz yararınıza olur. Yolun karışık olduğu yerlerde nereye dönmeniz veya ne yapmanız gerektiğini söyleyerek size yol bilgisayarlığı yapıyor. Ayrıca gerekli powerup'ı alınca camdan dışarı sarkıp karşınızdaki rakibinize ok atıyor. Kuzenlerin konuşamaları ve videodaki dialoglar özenilerek hazırlanmış. Genel olarak oyun içi ses efektleri de tatmin edici. Arka planda çalan müzik de fena değil. Fakat daha geniş bir müzik arşivi olabilirdi.

Bu ay oynadığım ve gördüğüm birçok(!) yarış oyunu arasında da gayet iyi sırada sayılabilecek bir oyun olan Duke's of Hazzard'ı alıp oynayabilirsiniz. Her açıdan Driver'ı hatırlatan oyun bir de Driver motoruyla yapılsaydı çok güzel olabilirdi. Araba ile daha fazla hareket ve manevra yapabilmek oyunu oldukça eğlenceli hale getirirdi. Yine de dinamizmi yola ufak rampalar ve uçulacak nehirler koyarak oldukça sağlamışlar. Kontrollere alıştığınızda Duke's of Hazzard iyi vakit geçirebilmenizi sağlıyor. Zorluk seviyesi de çok sıkı değilseniz sizi idare edebilecek gibi. Fırsat bulursanız deneyin.

**Onur Bayram**

**Alternatif**

**Driver**

Sayı/Puan — Kasım 99 90/100

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**

Çok müthiş modellemeler beklemezseniz grafikler gayet tatmin edici. Tek eksik fazla efekt olmaması.

**Ses ve Müzik**

Daha geniş bir müzik arşivi böyle hareketli bir oyuna iyi gidebilirdi. Oyun içi ve video diyalogları iyi.

**Oynanabilirlik**

Oynanabilirlik oyunun konusuyla ve hareketli oyun motoruyla sağlanmış. Başlarda belki biraz arabanın kontrolü zorlayabilir.

**Atmosfer**

Ses ve müziğin açığını grafik kapatıyor. Oyunun konusu da iyi bir atmosfere uygun. Kolay kolay sıkılmıyorsunuz.

**%71 LEVEL Notu**

Araç kullanarak verilen görevleri yerine getirmek eğlenceli bir konu. Gönül rahatlığı içinde alıp oynamak için iyi bir seçenek.

**Minimum:** PII 266 MHz, 32MB RAM, 200MB HDD, 3D Ekran kartı

**Önerilen:** PIII 450 MHz, 64MB RAM, 3D Ekran Kartı

**Grafik:** D3D desteği

**Extra:** Yok



# RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE: CONTRAPTIONS

**Topu tut, timsaha at, mikseri aç, ışığı kapa, lazeri çevir, duvarı devir...**

**Yapım/Dağıtım: Sierra** **Tür: Bulmaca** **Bilgi için:www.sierra.com**

Sizin de farkedeceğiniz gibi son zamanlarda şiddet öğesi içermeyen oyunlara çok nadir rastlamaya başladık. Şiddetin küçük yaştaki çocukları etkilemesi bir yana, sonuçta bizler de ailelerimizin tabiri ile sürekli "vurdulu kırdılı" oyunlar oynamaktan bir süre sonra sıkılıyoruz. Bu gibi durumlarda dijital çağın parmakla seçilen oyunları sayılabilecek oyunlar çok seyrek de olsa ortaya çıkarak yardımımıza koşuyor ve bizi bir nebze olsun rahatlatıyor.

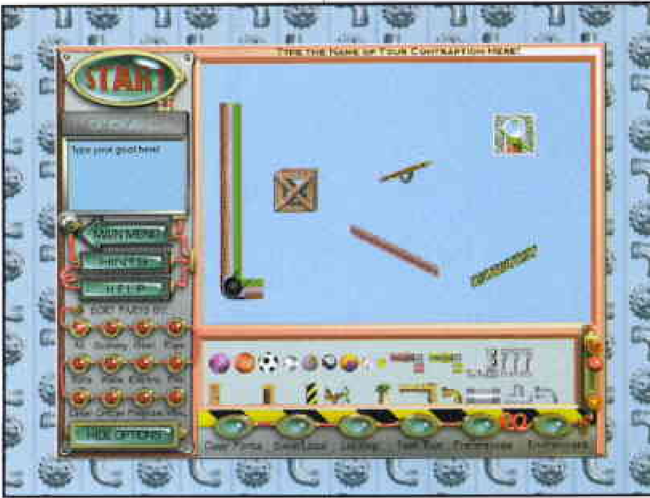
### Bu kadar çok topu bir arada gören oldu mu?

Puzzle tarzı zeka oyunları bu çok seyrek rastlanan türlerden biri. Bu türün müptelalarının daha iyi bileceği The Incredible Machine serisi yeni bir oyunla dönüşünü kutluyor. Sierra, Return of The Incredible Machine: Contraptions ile serinin yaratıcısı olan Rube Goldberg'in kemiklerini sızlatıyor. İlk oyunu oynayanlar için yazının ilerisinde de okuyacağınız yenilikler, daha iyi grafikler, daha fazla obje, daha çılgın fikirler ve ayarlanabilir objeler sayılabilir.

Kurulumundan başlayarak oldukça neşeli sesler, müzikler ve canlı grafikler oyunun her yerinde karşınıza çıkacak. Oyunu ilk kurmamdan sonra arabirimi birkaç dakika hayretle inceledim. Rengarenk ve karmakarışık arabirimde bazı basmanız gereken yerleri bile zor buluyorsunuz. Ayarlar bölümünde sesleri, çalan müziği ve grafikle ilgili ufak ayarlamaları yapabilirsiniz. Müzik listede birçok türde parçalar var ve esasında türüne bakmadan hepsini dinlemek çok eğlenceli. Fon müziği puzzle çözerken oldukça değişik bir ortam yaratıyor. Ses menüsünden de hoşunuza giden bir tip ses takımını seçebilirsiniz. Çok fazla grafik ayarı olmamasına rağmen zaten oyun bir puzzle oyunundan beklenebilecek en iyi grafiklere sahip. Çok fazla vakit kaybetmeyeceğiniz ayarlardan sonra artık oyuna geçelim.

Oyuna ilk başladığınızda önce bir kullanıcı ismi girmelisiniz. Çözdüğünüz puzzle ve ayarlarınızla ilgili bütün bilgiler bu kullanıcı adına kayıtlı tutuluyor. Ailede herkesin çılgınca bu oyunu oynadığını düşünürseniz gayet mantıklı bir sistem olduğuna siz de hak vereceksiniz. Kullanıcınızı yarattıktan sonra karşınıza bas bas bağıran bir megafon çıkıyor ve alıştırma bölümlerinden bahsediyor. Bu bölümleri oyunu bilseniz bile oynamanız iyi olur çünkü zaman kaybettirmiyorlar ve objeleri tanıyıp nasıl kullanacağınızı gösteriyorlar. 50 adet tutorial bölümünden sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunda toplam 250 kadar puzzle var. Ve bunlar farklı zorluk seviyelerine dağılmış durumda. Eğer sırayla giderim diyorsanız kolaydan uzmana kadar yolunuz var.




Fakat başlarda sıkıldım daha zor şeyler istiyorum derseniz istediğiniz zorluk seviyesinden istediğiniz bölümü oynayabilirsiniz.

### Timsahla tost makinesi?!

Objeler birbirinden çok alakasız, tamamen saçma araçlar yapmaya yarayan eşyalar. Örneğin kafesteki bir farenin üzerine top atarak onu korkutup koşmasını sağlıyorsunuz. Bu sırada onun koştuğu platforma bağlı jeneratör çalışıyor ve prize elektrik sağlıyor. Böylece çalıştırdığınız tost makinesinden fırlayan ekmekler bir balona çarparak onun uçmasını sağlıyor. Balonun üstüne koyduğunuz raptiye de balonu patlatıyor ve görev bitiyor. Dikkat edilmesi gerek noktaları tutorial bölümünde öğrenmelisiniz. Örneğin hangi patlayıcının hangi tip duvarı patlatabildiği veya hangi topun ağırlığının ne kadar olduğu ve nerelerde kullanılabileceği gibi. Oyunun arabirimi oldukça sade ve anlaşılır. Üstte icatları yaptığınız alan, aşağıda ise alet çantanız var. Bazı bölümlerde alet çantanızdaki herşeyi kullanmak zorunda olmayabiliyorsunuz.

Sizinde kendi bulmacalarınızı yaratabileceğiniz bir bölüm düşünülmüş. Burada hayal gücünüzü zorlayın. İki kişinin oynayabileceği bölümde ise arkadaşınızla zamana karşı zekanızı yarıştırabilirsiniz. Başlarda oyunun alakasız gözüken kendi kurallarına alışmakta biraz zorluk çekebilirsiniz. Ama alıştıktan sonra oyunun başından kalkmak pek mümkün olmuyor. Giderek zorlaşan puzzle seviyeleri çok iyi ayarlamış. Böyle bir serinin devamına da böyle bir oyun yakışırdı. Asla denemeden geçmeyin.

**Onur Bayram**

**Alternatif**

**Worms Armageddon**

*Sayı/Puan* *Nisan 99 90/100*

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**

3D hızlandırıcılı kartınız olmadan da bilgisayarın başında saatlerce kalabileceğinizi ispatlıyor.

**Ses ve Müzik**

Puzzle çözerken olabilecek en rahat ve eğlenceli fon müzikleri. Eğlenceli ve abartı olmayan sesler.

**Oynanabilirlik**

Oyunun kendine has kurallarını biraz da mantığınız yardımıyla çözünce başından kalkılmaz oluyor.

**Atmosfer**

Puzzle çözmek için herşey yerli yerinde. Bu müzik ve grafikler varken canınızın sıkılmasına imkan yok.

**LEVEL Notu %86**

Puzzle oyunları bu oyunla dönüş yapıyor. Bu tür bir oyunda olması gereken herşeye sahip. Oyunun kendine has eğlenceli kurallarını eğitim bölümlerinde öğrenebilirsiniz.

**Minimum:** Pentium 90 MHz, 32MB RAM, 50MB HDD

**Önerilen:** Pentium 166 MHz, 64MB RAM

**3D Desteği:** Yok

**Multiplayer:** Yok

# SERGEİ BUBKA'S MILLENIUM GAMES

**Olimpiyat...**

**Yapım:** Midas **Tür:** spor **Web:** www.olympicvideogames.com

Eylül ayı olimpiyat ayı. Firmalar güncel olmayı, modaya uymayı ne kadar da seviyorlar. Olimpiyatlar mı var, 15 senedir kimse olimpiyat oyunu çıkarmaz, piyasaya hemen iki tane olimpiyat oyunu geliverdi. Hayır utanmasak biz bile giyeceğiz formalarımızı olimpiyatlardayız diye size fotoğraf çektireceğiz (yok canım daha neler)!

Oyunumuz Midas diye pek duyulmadık bir firmadan geliyor. Bir olimpiyat oyununa göre ilginç özellikleri olan ama sanatsal yönden de pek bir ayrıcalık tanınmamış bir oyun. Ne demek şimdi bu demeyin, oynanış bakımından benzerlerinden biraz daha farklı bir stilin denendiği ama demo/grafik/ses bakımından benim beklentilerimin çok altında olan bir oyun. Öyle ki demolar yok denecek kadar az; grafikler 3D olmasına karşın yetersiz (özellikle şu ana kadar yapılmış her spor oyununda olduğu gibi seyirci grafikleri özensiz ve rezalet) ve adamların çıkardığı ses efektleri bir C64 oyununda karşılaşılabilecek kadar kötü. Hiç bir üç adım atlayıcı "Ih! Ih! Iıııııııh!" diye atlamaz. Öte yandan oyunumuzun güzel yanları da var, hatta Sydney2000'ten bir çok ana öge bakımından geri de olsa da aslında ondan daha derin bir oyun olduğu kesin. Öncelikle Sydney'e göre daha fazla oynayabileceğiniz çeşit var ve bu oyuna zevk katmış. Bunlar kısaca 100m., 200 m., 400 m., 110 m. engelli, 400m. engelli, 4X100m. bayrak, 4X400m. bayrak, 800 m., 1500m., 3000m., 5000 m., uzun atlama, yüksek atlama, üç adım atlama, sırıkla atlama, cirit atma, disk atma, gülle atma ve çekiç atma (biliyorum pek kısaca olmadı) şeklinde sıralanabilir. Gördüğünüz gibi Sydney'e göre çok daha fazla ve eğlenceli oyun var. Ama bunları süsleyen makyaj olmadıktan sonra, ohooool Atmosfer matmosfer, güzel bir şey tabii; ama ben estetik değerlere önem veririm arkadaş, bir kızın yuvarlak hatları, bir oyunun yumuşak ve sütun gibi güzel animasyonları olmalı. Ih'laya ıh'laya üç adım atlamaktansa gerçekçi efektlerle atlarım; iki adım atlarım daha iyi. Bilmem anlatabildim mi?



### 5 yuvarlak, çabuk burdan uzaklaşak

Öte yandan oyunun gerçekten ilginç yanları da var. Mesela benzer oyunlarda sağ-sol yaparak hızlanıyorduk. Bu oyunda ise sporcumuzun altında bir adet devamlı dönen daire ve bir ok var. Daire yeşil ve kırmızı olmak üzere ikiye ayrılmış. Sizin amacınız ise dairenin yeşil kısmı okun üzerindeyken düğmeye basılı tutmak ve kırmızının üzerindeyken bırakmak. Eğer kırmızıda da basarsanız adamınız bir anda hız kaybediyor ve unutmayın ki hangi alanda yarışıyorsanız yarışın her zaman hızlı olmak zorundasınız. Bu tuş player 1 için mouse'un sol tuşu; yani oyunu mouse'la oynayabiliyorsunuz, bir spor oyunu için dikkat çeken bir özellik. Ama daha önemlisi, ki bu oyuna çok büyük bir derinlik katmış; training manager. Bu modda oynarken karakterinizi sıfırdan alacak ve basit bir kulüpteyken, sırasıyla yükseltip üniverste/bölge/şehir şampiyonları yapacak sonra ülke elemelerine katılacak ve en sonunda uluslarası yarışacaksınız. Bunları yaparken koçunuzla beraber antreman programı yapacak ve uygulayacak, doktorunuzun kontrolünde sakatlıklarınızı tedavi edecek ve menejeriniz sayesinde gireceğiniz yarışmaların tarihlerini belirleyeceksiniz. Aynı bir futbol menejerlik oyununda olduğu gibi oyunu kontrol edeceksiniz yani. Her karakterin strength (güç), speed (hız), acceleration (hızlanma), jump (sıçrama), endurance(dayanıklılık) ve reaction(tepki) olmak üzere 6 tane özelliği olacak ve bunları tabii ki zamanla geliştireceksiniz. Atletinizi ise her biri farklı özelliklerde olan sadece 10 ülke arasından seçebileceksiniz. Bunların haricinde free play (istediğiniz alanda istediğiniz kadar oynarsınız ama rekorlarınız sayılmaz), multiplayer (8 kişi network veya iki kişi aynı bilgisayar) ve team arcade (bir dalda bronz veya gümüş madalya alırsanız başka bir dalı, altın madalya alırsanız başka iki dalı birden açarsınız, açamadığınız dalları oynayamazsınız) modları da sizi bekliyor olacak.



**Alternatif**
**Sydney 2000**
Sayı/Puan Ekim 2000 82/100




Bubka's genel olarak daha derin ve daha farklı bir kontolü olan oyun; ama daha basit ve daha amele bir oyun olan Sydney'den de daha zevksiz bir oyun. Özellikle ses efektleri "Millenium Games" adlı bir oyuna yakışacak türden değil. Yoksa oradaki millenium'dan kastettikleri "bin yıllık oyun" mu acep?

Neyse, olimpiyatlara hoşgeldiniz, ama Avustralya Bubka'dan daha yakın gibi...

**- Gökhan & Batu**

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**
Grafikler daha iyi olabilirdi, olması gerekenin altında, demolar zayıf ve etkiliyicilikten uzak.

**Ses ve Müzik**
Adamların ses efektleri iğrenç ve çok kalitesiz, hatta komik! Müzik de beklenin altında!

**Oynanabilirlik**
Oynanış tekniği ilginç ve aslında yeterince güzel işlenseydi başarılı olacak bir teknik.

**Atmosfer**
Grafik ve müziğin kötüğü ile efektlerin iğrençliği birleşince ortama atın gibi bir şey çıkmış. Atmosfer bile demek zor geliyor.

**%65 LEVEL Notu**
Hızla Sydney2000 yazısına bakın derim ben. Sergei Bubka büyük bir sporcu olabilir. Aslında oyunu da fena değil ama Sydney 2000'i görünce tadı kaçıyor.

**Minimum:** Pentium II-233, 64 MB bellek, 50 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 500 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

**Multiplayer:** split screen 2 kişi, network 8 kişi

**Grafik Desteği:** 3Dekran kartı, 1600X1200

# SWAMP BUGGY RACING

**Artık abarttılar! Bataklıkta nasıl yarışacaz?!?!?!?**

**Yapım/Dağıtım:** Midas **Tür:** spor **Web:** www.olympicvideogames.com

Bu ay sizin de farkedeceğiniz gibi dergimizde yarış oyunlarının ezici bir üstünlüğü var. Fakat işin asıl acı yanı bu ay benim 4 adet yarış oyunu incelemiş olmam. Play ekimiz için yazdığım yazıyı değerlendirme dışı tutarsak hangi yarış oyunun daha kötü olduğuna kara vermem oldukça zor oldu. Yine de bu zor seçime rağmen sonunda Oscar'ı alan oyun belli oldu: Swamp Buggy Racing.

Bir oyunu ismiyle incelemek ne kadar doğrudur bilmem ama oyunun içeriğine girmeden önce biraz ismi hakkında yorum yapmak istiyorum. Oyunumuzun ismi 3 kelimeden oluşuyor. Bunlardan ilki swamp kelimesi ki, bu kelimenin türkçe tam anlamı bataklık. Sonuncu kelimemiz racing kelimesi ve bunun anlamı da yarış. İlk kelimemiz olan bataklık kelimesinin sonuncu kelimemiz olan yarış kelimesiyle nasıl bir alakası olduğunu tahmin edemiyordum. Bataklıkta yarışmanın zor olduğunu düşünürsek bunu görebilmemiz için oyunu oynamaktan başka çaremiz kalmıyor.

### Pardon, ana menüye nasıl gidebilirim acaba?

Oyunu açarken kaşınıza çıkan garip setup ekranına biraz takılabilirsiniz. Ekrandaki kontrollerin ne anlama geldiğini anlayamadım. Fakat onlara dokunmazsanız daha sonra oyuna girince oynama müsait tuşlar bulabiliyorsunuz. Buradan grafik ayarlarını da yapmaya bakın. Çünkü oyunun içinde bu ayarları bulamıyorsunuz.

Her yarış oyununda olduğu gibi bu oyunun da başında hareketli müzik eşliğinde yarışan araba görüntülerinden oluşan bir demo beklerdim. Fakat bu oyunun konusu gerçekte varolamayacağından karşıma çıkan demoya önce şaşırıp sonra dakikalarca gülerek kendimi avuttum. Oyunun konusu adından da anlaşılacağı gibi bataklıkta geçiyor. Yani araçların yarıştığı parkur, çim veya toprak yerine çamurdan oluşuyor. Çamurun içinden çıkınca araç yavaşlıyor. Yalnız oyundaki tek mantıksızlık bu değil. Fizik motorunda ciddi sorunlar olan oyunda arabanızla bir yere çarpınca gereğinden fazla uçabiliyor ya da olması gerekenden daha kolay bir şekilde devrilebiliyorsunuz.

Oyunun arabirimi oldukça sade. Hatta gereğinden fazla bile diyebilirim. Gerekli ayarların hiç birini bu menüde bulabilmek mümkün değil. Zaten bir kere oyuna girdikten sonra ana menüye dönebilmek de mümkün olamıyor. Oyuna girerken parkur seçimi, araba seçimi ve vites seçimi yapılıyor. Parkur seçiminin çok zor olduğunu söyleyemeyeceğim. Çünkü sadece 2 adet parkur var. Araba seçimi de daha zor değil. Oyundaki toplam




araba sayısı 4. Bunlar da zaten farklı sınıflarda olduğu için zorluk seviyesi seçmek gibi bir şey oluyor. Buraya kadar herşeyin çok acı olduğunu biliyorum. Ama aslı gerçeklerle oyuna girince yüzleşiyorsunuz.

Bu da nesi?! Bir tabut, yanında 4 adet ince çubuk ve 4 adet parmak kalınlığında yuvarlak. Bunlar araba olamaz! Ama oluyormuş işte. Uzun uğraşlardan sonra gaz ve fren tuşlarının neler olduğunu buluyorum ve oynamaya başlıyorum. Haritalarda 4 adet viraj var. Bir elipsin etrafında dönüp duruyorsunuz. Zorluk seviyesinin bilgisayarın yapay zekasına hiçbir etkisi yok. Sadece rakiplerin daha hızlı gitmesini sağlıyor. Tabiki bu bi derece zorluk olarak algılanabilir. Oyunun kontrolleri gayet basit. Gaz, fren, sağ, sol.

### Pardon, bu oyundan en çabuk nasıl çıkabilirim acaba?

Başta açılan ve bir daha girme şansınız bulunmayan ayarlar arasında "hava şartlarını aç" gibi bir seçenek var. Bu seçeneği açınca yarışırken yağmur yağıyor ve yer yer sis bastırıyor. Fakat yağmurun yağmasından yere düşmesine kadar bütün efektleri Paint ile yapılmış gibi. Sis de indi mi hiçbir şey görmek mümkün olmuyor. Sanki bulutlar yere inmiş gibi oluyor. Oyunun bu dediklerimden başka bir grafik numarası yok. İlk defa 3D bir oyunda 2D bir obje görüyorum. Ağaçlar kartondan yapılmış gibi. Bataklığın bataklık olduğunu sadece renginden tahmin edebiliyorum. Çünkü sıvı efektleri yok denecek kadar zayıf. Bazı yerlerde lens flare efekti var ama o da hiç gerçekçi değil.

Yarışa ilk girdiğiniz andan itibaren aynı kötü müzik arka planda çalıyor. Tavisyem aynı anda arkada mp3 çalmanız olacaktır. Ses efekleri de sadece motor sesi ve seyirci bağırışmalarından ibaret. Ama ben etrafta seyirci göremedim. Bu ayki incelediğim en kötü oyun olan Swamp Buggy Racing her açıdan sayısız eksiğe sahip bir oyun. Bunu yarış oyunu olarak alıp oynamak için çok sıkılmış olmanız lazım. Geçen ayki Vietnam incelememden sonra okuyucularıma bu oyunu da aldırmamakla çok iyi bir şey yaptığımı düşünüyorum. Kesinlikle uzak durun.

**Onur Bayram**



**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**
Grafiğe ihtiyaç duyulan bir şey yok. Çamurda giden arabalar için ne kadar grafik gerekebilir ki. Hiçbir efekt yok.

**Ses ve Müzik**
Arkada mp3 açma önerim hala şiddetle geçerli. Çünkü sadece tek adet çok kötü bir parça var.

**Oynanabilirlik**
Oynamaya gerek yok. Yani oyun oynanabiliyormu diye denemeyin. Siz de üzülürsünüz ben de üzülürüm.

**Atmosfer**
Bataklık atmosferi?! Atmosferi sağlamışlar desem bi dert sağlayamamışlar desem bi dert.

**%34 LEVEL Notu**

Bu oyun bir yarış oyunu değil. Hemdekadar tekerlekleri olan araçlar varsa da bir yarış oyunundan beklenen hiçbir şeyin olmadığı bir oyunu bu türe sokamayız.

**Minimum:** P II 266, 64 MB RAM, 50 MB HDD

**Önerilen:** P III 350, 64 MB RAM, 50 MB HDD

**Grafik:** 3D kart

**Multiplayer:** Yok

**Extra:** Yok

**Alternatif**

| Driver | |
|---|---|
| Sayı/Puan | Kasım 99 90/100 |

# HARLEY DAVIDSON RACE ACROSS AMERICA

**İyi güzel de, yani... Offf of!..**

**Yapım-Dağıtım:** WizardWorks **Tür:** Yarış **Web:** www.wizardworks.com

Harley-Davidson... Motosiklet dünyasında apayrı bir yeri olan bir isim. Ne teknolojisi çok ileridir, ne de son derece mükemmel, sorunsuz motosikletler üretir. Ama neredeyse yüzyıldır sadece Amerika değil, tüm dünya yollarını çiğnemiş, insanların gönlünde yer etmiş bir markadır. İnsanlar başka hangi motosikletin markasını sırtlarına dövmeyle yazdırıyorlar, başka hangi nesneye bu denli büyük bir tutkuyla bağlanıyorlar ki? Tabii ki bu kadar çok tutulan bir motosikletin üzerine filmler yapıldı, romanlar yazıldı, şarkılar bestelendi. Hediyelik eşyalar, tilt makineleri, kahve fincanları, deri ceketler, üzerinde "Harley" yazan herhangi bir şey rahatlıkla müşteri bulabilir, herhangi bir şey! Eh tabii, böyle bir markanın bilgisayar oyunu yapılmaz mı? Tabii ki yapılır, hatta maalesef yapıldı bile... Neden mi "maalesef" dedim? Çünkü piyasada bu kadar güzel motosiklet oyunu varken, yanı istenince yapılabilirken, nasıl olur da WizardWorks imzalı bu tuhaf "oyun" ortaya çıkar? Nasıl? NASIL???




### V-Twin Gümbürtüsü Ne Hoştur...

Aslında daha oyun kurulurken "DirectX 6.1 kurayım mı abey?" diye sorduğu an başıma gelecekleri anladım ben. Bu çok belirgin bir özelliktir, bilen bilir, mükemmel 3D grafiklere sahip olduğunu iddia eden bir Windows oyunu kalkıp da eski DirectX sürümlerini kurmayı teklif ediyorsa, o oyundan pek fazla bir şey beklememek gerekir. Zaten birkaç dakika sonra oyuna girince korkularımın gerçeğe dönüştüğünü de gördüm, başım göğe erdi. Ben hayatımda bu kadar berbat bir oyun görmedim, aslında ortada bir oyun da yok ama neyse, madem ki yapımcılar bunun oyun olduğunu iddia ediyor, kırmayayım çocukları. Konu şöyle, siz bir motosiklet sürücüsü olarak Amerika'nın çeşitli eyaletlerindeki yollarda gazlıyorsunuz. Yarışın sonunda kaçıncı geldiğinize bağlı olarak biraz para kazanıp, motorunuza daha iyi parçalar takıyorsunuz. Böyle yarışa yarışa sonunda her yıl yüzbinlerce Harley binicisinin toplanıp şenlik yaptığı efsanevi Sturgis kasabasına varıyorsunuz. Yarışta ilk üçe girenlere para var, diğerlerine bir şey yok. Ama zaten yarışta dört kişinin bulunduğunu düşünürseniz işlerin ne denli acınası durumda olduğunu anlarsınız. Koca yarışa sadece 4 motorcu katılıyor, tabii Multiplayer olayı da aynı sayıyla kısıtlı.




### Bir Fat Boy Olsa da Düşşek Yollara...

HD – RAA (adını her defasında yeniden yazmamı beklemiyorsunuz umarım?) konu olarak içi son derece boş olan bir oyun, ama maalesef bununla kalmıyor. Grafikleri de bugüne dek gördüklerimin içinde en kötüsü diyebilirim. Sürücü ve motosikletler mümkün olduğunca az poligon kullanılarak tasarlanmış, haliyle hepsi de süt kutularına benziyorlar. Çevre ise ondan beter, üç beş çizgiden ve bir çeşit kaplamadan oluşan dağlar, otomobiller, binalar, ve daha da kötüsü iki boyutlu iğrenç bitmaplerden oluşan ağaçlar, seyirciler, geyikler...

İlk oynadığınızda pistler bir hayli uzun gibi geliyor, ancak sonradan aslında öyle olmadığını, gerçekte oyunun bir türlü bitmek bilmediğini fark ediyorsunuz. Çünkü oynadıkça oyunun ne berbat bir tasarıma sahip olduğunu görüyorsunuz. Öncelikle binalara ya da arabalara çarpınca şöyle bir sarsılıyor ama hasarsızca içlerinden geçiyorsunuz. Ayrıca 1985'ten bu yana hiçbir bilgisayar oyununda virajların yerine köşelerin kullanıldığını görmedim, aslında hâlâ bu şekilde oyun tasarlayacak kadar tembel ve beceriksiz yaratıkların ortalıkta dolaştığını da bilmiyordum.

### Ya da Bir Balyoz Bulup Bu Oyunun CD'sini Kırsam...

Oyunun belki de en berbat yanı oynanışı, ya da daha doğrusu oynanamayışı. Öncelikle tuşları istediğiniz gibi ayarlamanız mümkün değil, sadece yön tuşlarını kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden de motorunuzu doğru dürüst kontrol edebilmeniz mümkün olmuyor. Ama tek sorun bu değil zaten, bir başka berbat tasarım unsuru da motorların benzinlerinin bir süre sonra bitmesi. Aslında bu iyi bir detay olabilirdi, ama hiçbir motosiklet bir depo benzinle 300 metre gitmez! Üstelik benzini biten bir motoru inip itmeniz gerekir, ama oyundan atılmayın diye bunu da yapmamışlar. Benzini bitmiş bir motorla saatte ortalama 40 mil sürat yaparak ilerlemek mümkün, hatta isterseniz yarışın sonuna dek böyle ilerleyebilirsiniz. Öte yandan rakipleriniz her gördükleri benzinciye girmelerine rağmen, uzun süre benzinci olmayan bölgelerde bile tamgaz gittikleri halde yakıtları tükenmiyor. Yani tamamen saçma ötesi bir tasarım, gerçekçi geçinen bir oyun için tam bir felaket. Aslında daha da devam edebilirdim, ama hiç yazasım yok doğrusu. Eğer motosikletlerden ve bilgisayar oyunlarından sonsuza dek tiksinmek istemiyorsanız bu oyundan uzak durun derim.

**Mad Dog**

**Alternatif**

| **Moto Racer 2** | |
|---|---|
| Sayı/Puan | Ocak 99 80/100 |

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**
"Geldim, gördüm, tiskindim!" derdi yüce Julius Caesar görseydi. Olmaz olsun böyle oyun grafiği.

**Ses ve Müzik**
Bir Harley'in motor sesi para eder, bir de CD'yi dolduran vasat müzikler. O da çok bir para etmez hani.

**Oynanabilirlik**
Bir tornavida alıp kendi gözünüzü oymak, ya da kerpetenle kendi sağlam dişinizi çekmeye çalışmak.

**Atmosfer**
Ne atmosferi? Dalga mı geçiyorsunuz, yapmayın rica ederim! Koca adamlarsınız, yakışıyor mu size?

**LEVEL Notu** %10

Keşke buralara gelmez olaydım. Keşke bu oyunu görmez olaydım. Bu ne saçmalıktır, ne rezilliktir! Paranızı buna vereceğinize gidip bir sandviç falan yiyin.

**Minimum:** P-200, 32 MB RAM, 4x CD sürücü, 200 MB sabit disk alanı, hayattan aşırı sıkılmış olmak.

**Önerilen:** Kaçarcasına uzaklaşın!

**Multiplayer:** Bunu kim oynar ki?

**Ekstra:** İyi ki yok!

# BUSINESS TYCOON

## Monopoly'i unutun ve vahşi bir para kazanma mücadelesine katılın...

**Yapım:** Stardock Systems **Dağıtım:** Ubi Soft Entertainment **Tür:** Strateji **Bilgi için:** www.ubisoft.com

Hemen her kez Monopoly ya da onun bizdeki versiyonu olan Borsa oyununu oynamıştır. Ve oynayanlar gayet iyi bilir ki bu ilk bakışta sıkıcı olarak görülebilecek oyunların beklenmedik ve insanı içine çeken bir cazibesi vardır. Nedir bu cazibe? Nereden kaynaklanır? Bize çekici gelen, gerçek hayatta ancak rüyamızda görebileceğimiz zenginlikleri oyunda bile olsa ele geçirmenin zevki midir? Belki de... Yoksa önümüzde durmadan artan para destesini mi istiflemek içimizi gıdıklıyor? Bu da işin bir yönü... Ama bana kalırsa oyunun ana noktası rakiplerinizi, yo daha da iddialı bir kelime gerek, düşmanlarınızı yenmenin, güçlü ve zengin olmanın zevkini sanalda olsa yaşatabilmesi. Dostunuz (yani gerçek hayatta öyle olabilir ama oyun içinde bir düşman o) hoteliniz de mi kaldı, dükkanınızdan alışveriş mi yaptı? İşte o parayı tosladığınız anın cazibesi çok büyüktür. Paraya sıkıştığı anda size olan borcunu ödemek zorunda olması ne de eğlencelidir.

### LEVEL KARNESİ

**Grafikler**
Orijinal oyuna göre çok gelişmiş olsa da günümüzün standartlarının biraz altında ama kötü olduğunu söylemek haksızlık olur.

**Ses ve Müzik**
Bir sürü sinir bozucu ses kalabalık yaratıp duruyor, sesi kapatmak en iyisi. Seslerin daha güzel olması beklenirdi.

**Oynanabilirlik**
Basit (hatta aşırı basit) arayüzü ve dengeli birimleriyle bu oyunu oynamak gerçek bir zevk.

**Atmosfer**
Bu tür oyunları sevenler için son derece tatmin edici bir hava yakalıyor ve başından kalkmanızı engelliyor.

**%79 LEVEL Notu**
Uzun zamandır bu türde iyi bir oyunun eksikliği çekiliyordu ama artık bu eksikliği hissetmeyeceksiniz.

**Minimum:** Pentium 100, 16 MB RAM, 150 MB hard disk alanı
**Önerilen:** Pentium II-200, 64 MB RAM, 200 MB hard disk alanı
**Multiplayer:** Internet (Stardock.Net) üzerinden maksimum 6 kişi
**Grafik Desteği:** Maksimum 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği

Hele kodese tıkılması tam bir neşe patlamasıdır.

### Silahlarınızı kuşanmanın vakti geldi...

Aslına bakarsanız Business Tycoon yeni bir oyun değil. Business Tycoon'u yaratan ekip 1998'de Entrepreneur adında bir oyunla iş dünyası oyunlarına ilk adımını atmıştı ve Entrepreneur'le büyük bir başarı yakalamıştı. Ne yazık ki Entrepreneur ülkemizde hemen hiç tanınmamış bir oyun. Business Tycoon aslen Entrepreneur'e yapılmış bir devam oyunu ve temel olan her özelliğiyle onun gelişmiş bir versiyonu ama dediğim gibi Entrepreneur'ü bilen pek kimse olmadığından işlere en baştan başlayalım.

Tahmin edebileceğiniz gibi oyunda bir firmayı yönetiyorsunuz ve tıpkı gerçek hayattaki gibi tek amacınız kar etmek ancak bunu yapmanız hiç de kolay değil çünkü karşınızda zorlu rakipler var ve pazardaki payınızın artması için onlarınkinin azalması gerek. Yapacağınız ilk iş firmanızın hangi endüstri alanında çalışacağını belirlemek. Seçenekler arasında uçak, otomobil ve bilgisayar sektörleri var. Eğer üretici firma sözünü tutarsa bu seçeneklere Stardock'un Internet'teki sitesinden yenilerini ekleyebileceğiz. Seçiminizi yaptıktan sonra ikinci ama çok önemli olan diğer bir seçim daha yapmalısınız; bu da şirketinizin hangi alanda daha güçlü olacağını belirlemek. Marketing (pazarlama), Research (araştırma) ya da Production (üretim) alanlarından birini seçerek şirketinizin bu alanda daha verimli olmasını sağlıyorsunuz.

Şirketinizi kurup hangi endüstri dalında çalışacağınızı belirledikten sonra yapmanız gereken ilk şey bölgesel avantajlar ele geçirmek. Hem ilerleyen safhalarda hem de oyunun başında mallarınızın çok sayıda bölgede satılması önemli. Bu yüzden ilk olarak her bölgede bir pazar araştırması yapmalısınız böylece o bölgede yaşayan insanların ihtiyaçlarını belirleyebilirsiniz.



Karargahınızı kurup araziyi de tanıdıktan sonra artık sıra askerlerinizi göndermeye geldi. Satış yapmak için ilk yapmanız gereken hedef olarak seçtiğiniz bölgeye satış elemanınızı göndermek (sales executive), böylece elemanınızı gönderdiğiniz bölge ve ona komşu birkaç bölgede ürünleriniz satışa çıkıyor. Eğer seçilen bölge sizin ürününüzü pek tutmadıysa daha esaslı kuvvetleri devreye sokun ve bir pazarlama kampanyası başlatın; bu hem sizin satışlarınızı artıracak hem de rakip firmanın ürününün popülerliğini azaltacaktır.

Gelelim oyunun en önemli öğelerinden biri olan Direct Action Cards'a. Bu kartlar oyunda çok önemli bir yer tutuyor ve şirketinize çok büyük faydalar ya da büyük zararlar verebiliyor. Kartlar sahip oldukları önemin ya da etkinin büyüklüğüne orantılı bir fiyata sahipler bir anda kasanızdan 10 milyonu uçurabildikleri gibi önemli bir kontratıda kazandırabiliyorlar.

### B52 Ailenizin Seçimi!

Oyunumuzun genel özellikleri sanırım az çok ortaya çıktı. Genel olarak Business Tycoon son zamanlarda çıkan en iyi endüstri oyunu; oynanışı, grafikleri ve zorlu (hatta ilk zamanlar için fazlasıyla zorlu) yapay zeka rakipleriyle türün hayranlarını memnun edecektir ama ne yazık ki kusursuz değil. Her şeyden önce arayüz gayet fonksiyonel olsa da elinizin altında bulunması gereken bazı

**Alternatif**
**Industry Giant**
Sayı/Puan: Ağustos 98 70/100

seçenekler es geçilmiş. Oyundaki sesler ise gayet sinir bozucu; bitmemecesine çıkan onaylama sorguları ise insanı tam anlamıyla bezdiriyor. Bunun yanında en absürd eksiklik ise seçtiğiniz endüstri dalı ne olursa olsun, pazarlama stratejilerinizin yani oyun oynanışının hemen hiç değişmemesi. Uçak satışıyla bilgisayar satışının aynı olduğunu düşünmek son derece saçma. Üstelik uçaklar için en son ne zaman pazar araştırması yapıldığını ve radyo ve televizyonlara reklam verildiğini gördünüz, hele bir de savaş uçakları olduklarını düşünün. Radyoda "B52 Ailenizin Seçimi" sloganını duymak ne tüyler ürpertici olurdu değil mi? Tek düzelik bununla da sınırlı değil; tüm endüstrilerde araştırmalar yaklaşık aynı hızla ilerliyor. Oysa her dakika yeni bir uçak modeli çıkmadığını hepimiz cok iyi biliriz veya altı ay önce aldığınız bilgisayar ya da ekran kartının modası çoktan geçmiştir.

Bunların dışında oyunda birkaç saçma sapan olay daha var (örneğin ürünlerin fiyatları); ancak bu kadar kusur kadı kızında değilse bile fırıncının kızında da olur deyip oyunu beğendiğimizi belirtelim ve türün hayranlarına sakın ha kaçırmamalarını salık verip yazımızı bitirelim.

**Güven Çatak**

# HOT CHIX

**Oh oh gelsin piliçler, hem de kızarmış. Aman tanrım en zevkli oyunum!**

**Yapım/Dağıtım:** Midas  **Tür:** Yarış  **Bilgi için:** www.hotchix.com

Evet, oyunun ismini görünce neler düşündüğünüzü biliyorum. Çünkü ben de ilk duyduğumda aynı şeyleri düşünmüştüm. Kapağında araba resimleri olan ve de ismi böyle olan bir oyunu görünce gayet gönüllü bir şekilde, yazma isteğimi yetkililere bildirdim. Yetkililer yine oyunun ismine bakıp bu oyunu zaten benden iyi kimsenin yazamayacağını söyleyerek oyunu bana teslim ettiler. Oyunu aldıktan sonra yüklemeye koyuldum. Karşımdaki ekranda beni bekleyenleri düşünürken biten yükleme işleminden sonra oyunu büyük bir heyecanla açtım. Fakat nedense işler beklediğim gibi gitmemişti...

### Hani kızarmış piliç?

Saat sabahın 4'ünde zaten karnım bu kadar acıkmışken tam da göreceğim tavuklu burgerlerin bir araba yarışıyla nasıl bağdaşabileceğini düşünüyordum ki, zaten böyle birşeyin olmadığını anladım. Oldukça kısa ve kolay bir kurulumdan sonra hemen oyunun arabirimine giriyorum. Karşınıza çıkan ekranda ayarları yapabilmeniz için birkaç ayar buttonu bulunuyor. Buradan grafik, müzik, yarış tipi gibi ayarları yapabilirsiniz. Oyunda iki adet yarış tipi bulunmakta. İlki zamana karşı yarış. Bu tipte rakibiniz yok ve kendiniz, seçtiğiniz bir parkurda zamana karşı yarışıyorsunuz. İkinci tipte ise şampiyonaya katılıyorsunuz. Burada







harita seçme hakkınız yok. Beş adet rakibe karşı farklı parkurlarda yarışıyorsunuz. Oyunun en kötü yanlarından biri burada kendini gösteriyor. Parkurlar farklı ama haritalar sadece 3 tane. Aynı harita üzerinde bir düzden bir de tersten oynayabiliyorsunuz. Böylece çok da çeşitlilik sağlanmamış oluyor. Haritalar değişik mekanlarda fakat hepsi açık alan. Haritalardan birinde sis birinde de yerlerde kar var. Fakat ne sis görüşü kısıtlıyor ne de kar kayganlık sağlıyor. Ayrıca bazı yerlerde yolun dışından giden kestirme patikaları kullanmak karlı olabiliyor. Tabi rakipleriniz de aynı yolları kullanabiliyor.

### Ben de yemek var sandım

Oyunun ismiyle alakalı kısmı ise sadece seçtiğiniz arabayı kullanan bayanların oldukça seksi gözükmeleri. Fakat görünüşlerinin oyuna çok etkisi ne yazık ki yok. Oyuna girdikten sonra gördüklerim pek de iç açıcı şeyler değil. Öncelikle ilk yarışımı yaparken grafikler hoşuma gitti. Oldukça canlı ve renkli grafikler görsel açıdan oyunun dinamizmini arttırmış. Arabirim de oldukça anlaşılabilir şekilde yapılmış. Süre, hız göstergesi, rakip ve tur sayısını ekranda görebilmek mümkün. Fakat bunlara rağmen oyunun fiziksel motorunda bir gariplik var. Yarıştığınız arabalar çok zor sağa ve sola dönüyor. Dönüşler ve savrulmaları gerçekçi yapılmamış. Bu da oyuna alışmayı zorlaştırıyor. Kontroller oldukça basit. Zaten değiştirmek de mümkün değil. Yalnız bir yerde yazsaydı bulmak için bütün tuşları denememe gerek kalmazdı. Oldukça basit kontrollere rağmen oyuna bir el freni eklenmiş. Bu da dönüşlerde arabanın biraz daha dışa savrulmasını sağlayarak gösteriş sağlıyor.

Sağa sola istediğiniz şiddette çarpabilirsiniz. Arabalarımız lastik top gibi bir yere çarpınca aynı hızla ters tarafa sekiyor. Hem de hiçbir hasar almadan. Yalnız bir kere çok çok çok uğraşınca arka stoplardan birini kırabildim nasıl başardıysam. Yapay zeka ve zorluk seviyesi hakkında söylenecek çok bir şey yok. Rakiplere yetişememe neredeyse imkansız. Çünkü gaza basarsanız elbet kısa sürede yakalıyorsunuz. Yalnız rakiplerinizde birine arkadan çarparsanız ona kilitlenip kalıyorsunuz. Bu da sanırım bir bug olmalı.

**Alternatif**

| | |
|---|---|
| **Driver** | |
| Sayı/Puan | Kasım 99 90/100 |

### Kızlar her yerde var :)

Önceden de dediğim gibi oyunun grafik motoru oldukça dinamik. Fazlaca efekt kullanılmaya çalışılmış. Fakat bu görüntü efektlerinin hiç biri göze hoş gözükmüyor. Bazı bölümlerdeki lens flare efekti, bir bölümdeki sis, duman efekti gerektiği gibi yapılamamış. Gölgelendirmeler memnun edici. Doku kaplamaları sade fakat göz alıcı. Oyun 1280x1024 çözünürlüğe kadar Direct 3D platformunda çıkabiliyor. Oyundaki sesler bildiğimiz yarış oyunlarındaki motor, çarpışma seslerine benziyor. Müzikler ise ortalamanın üstüne çıkamıyor. Eski arabaların hatırına 1970'li yılların müzikleri konulmuş.

Sonuç olarak bu oyun para verilip de alınacak bir oyun değil. Bir çok eksiği var. Ayrıntıdan uzak ve oldukça hata dolu. Bunların düzeltilmiş hali olmadan oyundaki kızlar bile oyunu sattıramaz.

**Onur Bayram**

**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**
Modeller ve dokular iyi gözüküyor ama hasar ve gerçekçilik sıfır. İlk bakışta canlı grafikler sonra can sıkıyor.

**Ses ve Müzik**
Müzikler belki idare eder ama ses efektleri çok cılız. Böyle bir oyuna daha fazlasını beklemek de yanlış olur.

**Oynanabilirlik**
İlk başında oturduğunuzda bir süre oynayabilirsiniz buna diyeceğim bir şey yok.

**Atmosfer**
Canlı grafikler önce çekici geliyor ama sonra çok sıkılıyorsunuz çünkü hiçbir hasar yok. Hava efektleri yok.

**%51 LEVEL Notu**
Daha fazla harita olsaydı, iyi bir müzik olsaydı, ses efektleri iyi olsaydı, grafik motorunda buglar olmasaydı, daha fazla yarış seçeneği olsaydı...

**Minimum:** PII 233, 16MB RAM, 60MB HDD

**Önerilen:** PIII 350, 64MB RAM

**Grafik:** D3D desteği

**Extra:** Gerek yok

# KISA KISA

**Kısı kısa'da görev değişimi. Artık bu ızdırap oyunları oynamak Burak'ın işi.**

## Action Man

**Firma : Öğrenmeyin üzülürsünüz Tür: Yok böyle bir tür Saçmalık Derecesi: 80**

Bu oyunda en güldüğüm şey oyunun başında bizimle konuşan adamın şöyle bir tanımda bulunmasıydı. "Haydi Action Man dünyayı kurtaracak tek adam sensin!" İyide neden ki ? O kadar vergi veriyoruz, başımızda o kadar takım elbiseli adam var, onların maaşları bizim vergilerimizden ödeniyor onlar kurtarsın bana ne. O kadar şey becerebilseydim adım Bill Gates ya da Mahatma Ghandi falan olurdu. Ne işim olacak ki benim dünyayı kurtarmakla falan? O kadar karizmamız var, odun gibi boğum boğum kaslarımız var ama senin kadar para kazanamıyoruz biz. Sizde tip deseri yok, boy pos desen o da yok ama rüya gibi çeşit çeşit kızlar yanınızda. Bizde ancak vitrine bakıp carnına ekmek banabiliyoruz. Geçen gün kız arkadaşımı annemlere tanıştırmak için götürdüm kadıncağız korkudan avizeye tırmandı. Kendime araba bile alamadım. Daha ev kirasını zor ödüyorum. Bırak elbiselerim iç çamaşırlarım bile abimden kalma. Bak kardeşim çok güzel mantı yaparım ayrıcada çok güzel adam döverim. Eğer bunlardan birisini istersen söyle. Ama bana kalkıp dünyayı kurtar falan deme. Hadi diyelim ben bir süper kahramanım. İyide benimde bir özel hayatım olamaz mı yani. Ne öyle kalk her dakika dünyayı kurtar bakalım. Fazla mesai parası yok, e bir tarafım kırılsa çizilse sigorta yok, öyle sırtımı okşayıp aferin demekle olmaz bu işler. Sen en iyisi al şu silahı eline bakayım, giy şu köşede duran kostümü de . Hah tamam hadi şimdi madem o kadar iyi biliyorsun git sen kurtar bakalım dünyayı da gör kaç bucak olduğunu..







## SPRINT CAR RACING

**Firma: Julio Iglesias Tür: L'amour Saçmalık Derecesi: 85**

Cem ile konuştuğumuzda kısa kısa bölümümüzde gerçekten oyun tanıtımı yapmamız gerektiğini söylemişti. Bende seçim yaptım ve dört birbirinden başarısız oyun arasından bunun seçtim. Sprint Car Racing diğer üç oyun arasında gerçekten öne çıkan özelliklere sahip. Bu özelliklerin ne olduğunu tam olarak belirleyemedim. Çünkü sınıflamaya bile girmeyecek zeka derecesine sahip (dikkat edin geri zekalı bile demedim). Amerikan çoban takımının eğlencelerinden biri olan salak saçma dizaynlı araba yarışlarından birini konu alan oyunda yaptığınız tek şey pistte deli danalar gibi dönmek o kadar. Bu noktada bir dikkat çekici özellik daha var ki o da sürücülerin grafikleri. Hepsi et kafalı! Evet evet abartmıyorum. Grafikleri kim yapmışsa her halde bunu etrafındakilere bakarak yapmış çünkü sürücüler tamamen et renginde ve kafalarındaki kask benzeri şeylerle hepsi koca et kafalar olarak görünüyor. Bunu yaparak bu oyunu oynayanlara ne demek istemişler bilmem artık! Birde bu oyuna kalkıp zorluk dereceleri koymuşlar ki en zorunda bile bir yaşındaki bir çocuk klavyeyi ayak parmaklarıyla kullanarak birinci olabilir. Oyunda kullanabileceğiniz çeşit çeşit yarış arabası var. Yalnız programcıların hakkını yemeyelim. Bu arabaları dizayn ederken çok zorlandıkları belli oluyor. Tek bir modeli alıp onu çeşitli renklere boyayarak "yeni model" diye sunmak gerçekten çok yaratıcılık isteyen bir şey. Zaten bu oyunu düşünüp yapan insanlardan da başka bir şey beklenemez. Bu oyun Amerika'nın geri kalmış yerlerinde belki iş yapar ama Türkiye'de asla!



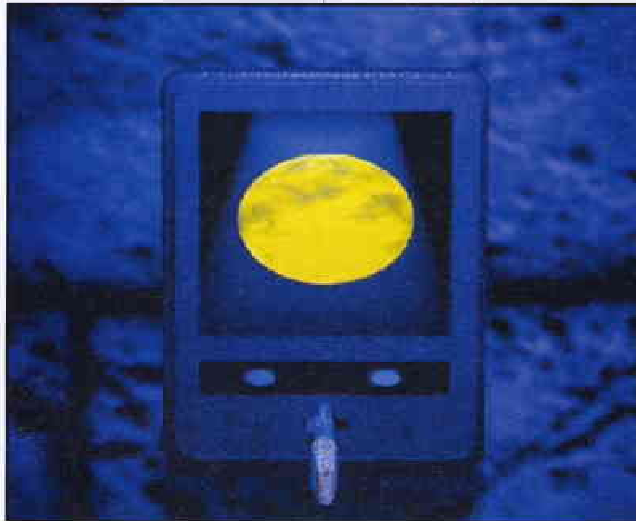


# THE CRYSTAL KEY

**Firma : Ne gerek var** **Tür: Gereksiz oyun** **Saçmalık Derecesi:99**

Bu defada Dünyayı kurtarmak için uzaya gidiyoruz. Gene son ümit bizmişiz. Güzelim bir sorun lütfen acaba dünyayı kurtarmak ister misin diye. İstemiyorum, hiçbir yeri kurtarmak istemiyorum. Kız arkadaşım bekliyor birazdan onunla buluşacağım hadi beni meşgul etmeyin. Uzay mekiği falan anlamam ben beklesin. O kadar otobüs minibüs kuyruğunda bekliyoruz biz bir defa da mekik beni beklesin. Hem sen hiç Sevda'yı tanımadın galiba. Hayır canım aşktan falan ölmüyorum öyle sevda değil. Kız arkadaşımın adı Sevda. Bir dakika geç kal tüm gününü rezil eder. Ama o seni beklettikçe bekletir, artık elindeki çiçeklerin solar beklemekten, gelince de bir surat yapar ki sorma. Mutlaka bir sebebi vardır geç kalışının. Sebep bulamazsa zaten genede her şeyin sorumlusu sensindir. Sözü evirir çevirir getirip gene suçu sende bulur. Neymiş efendim buluştuğumuz sokağın taşları paket taşmış ondan ayakkabısının topuğu kırılmış ve oda eve gidip yeni ayakkabı giymek zorunda kalmış. Ya belediyenin nereye nasıl taş döşediğine de karışamam ki (sevgili okur bu tip olaylar kadınların tipik davranışlarındandır. Aaa benim kız arkadaşımda bana böyle davranıyor derseniz merak etmeyin o yalnızca sizin kız arkadaşınıza mahsus bir davranış değildir)! İşte böyle bir kadın Sevda o yüzden bırakın beni gitmem lazım. Hem eğer dünyayı kurtaracak birisini arıyorsanız o da Hamdi abidir. Kendisi Galatasaray Hamamı'nda kesecilik yapan gayet battal yapılı şöyle iki metreye iki metre bir adamdır. Salın onu uzaya görün bakalım temizlenmedik bir tek koloni kalıyormu. Ya duydunuz sesi bu ses Sevda'nın sesi. Hayır canım Kasımpaşa'ya gelmedi Taksim'den bağırıyor. Benim hemen çıkmam lazım, Dünya bekler Sevda asla! Sevelim sevilelim bu Dünya hepimizin.



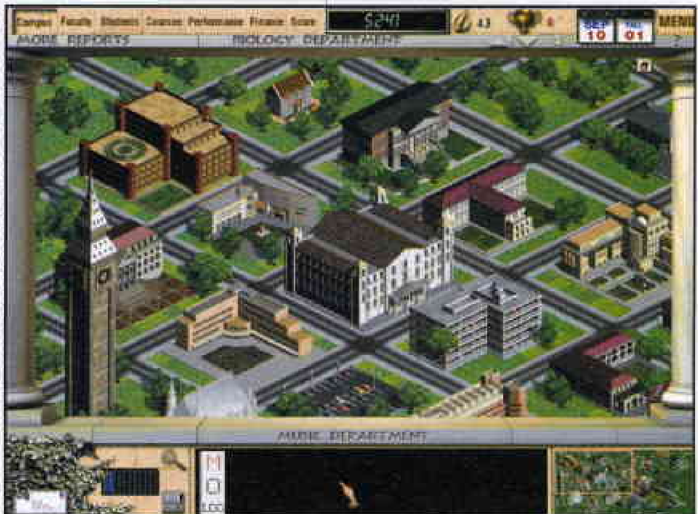


# Virtual U

**Firma : Artık batmışlardır herhalde ne olabilir simülasyonu.** **Tür: Yaşamaktan daha sıkıcı** **Saçmalık Derecesi:100**

Üniversite yönetim simülasyonu yapmak hangi sapkın beynin fikridir gerçekten çok merak ediyorum. Tüm hayatımızın beş senesini ilkokulda üç senesini orta okulda üç senesini daha lisede geçiriyoruz. Ondan sonra at gibi üniversite için koşturuyoruz. Girdik giremedik derken kaza eseri bir yere girdik diyelim. Hadi Alice Harikalar diyarında düşü kurup istediğimiz yere girdiğimizi de farz edelim. Çıkmak için saçlarımızın yarısını döktükten sonra birde oturup onun oyunu oynamak mı? Ben bu CD'yi kırarım arkadaş. Bu oyunu evdeki fareleri zehirlemek için kullanırım. Sevmediğim insanlara hediye olarak gönderirim. Her sabah saat 9'da evimin önünden "patates sovayn" diye bağırarak geçen cırtlak sesli seyyar satıcının kafasına fırlatırım. Beton içine gömüp denize atarım. Hayır hayır denizin en derin yerine atarım. Ufalayıp tavuk yemi yaparım. Üzerinde sigara söndürürüm. Ana yolun üzerinden geçen herhangi bir üst geçide gecenin saat üçünde çıkıp CD'yi yolun ortasın attıktan sonra yüzümde sapık bir gülümsemeyle oradan kaçarım. Ama ne olursa olsun bu oyunla ilgili size tek bir kelime yazmam. Ne gerek var ki? Nasılsa üniversiteye girince neden yazmadığımı sizde anlayacaksınız. Giremeyenler ise kesinlikle kurtarılmış bölgede yaşıyorlar. Onlar bu çileden uzak hayatlarını sürdürüyorlar. Sizde gidin deliler gibi dans edin, kurbanlar kesin ne bileyim halay çekin sizi rahatlatıp huzura erdirecek ne varsa onu yapın ama böyle ucubik fikirli, sıfırın altında oynanışa sahip özürlü oyunlarda uzak durun. Mutlu olun.



# VAMPIRE : REDEMPTION

**Kan emme sanatının inceliklerini öğretmeye devam ediyoruz.**

Sonunda Vampire: Redemption çözümünün son bölümüne geldik. Bu ay açıklamama başlamadan önce size çok sevindirici bir haber vermek istiyorum. Benim gibi vampir severlerin yanı sıra, bu konu hakkında hiç bilgisi olmasa da, bu oyunu oynadıktan sonra vampirlere ilgi duymaya başlamış olan arkadaşlar için de sevindirici bir haber.

Geçen ay Gökhan'la Batu'nun "Vampire: Masquerade" vampirleri üzerine yazdıkları oldukça açıklayıcı yazıyı okumuşsunuzdur. Whitewolf'ın Vampire setting'inin dışında ciddi biçimde vampirlerin yer aldığı diğer bir setting de TSR'ın Ravenlof setting'idir. Bunun hakkında fazla ayrıntıya girmek istemiyorum, eminim ki bir ara bu da Gökhan'la Batu'nun sayfalarından geçecektir. Bunun yerine size güzel haberimi vereyim. Ankira Yayıncılık, Ravenloft serisinin kitaplarını Türkçe olarak piyasaya sunmaya hazırlanıyor. Hatta siz bu satırları okurken büyük bir ihtimalle kitaplar kitapçılardaki yerlerini almış olacaklar. Serinin çıkacak olan ilk kitabı Vampire of the Mists (Sislerin Vampiri). Bu kitabı ne yapıp edin, mutlaka alıp okuyun. Kesinlikle pişman olmayacak ve Ravenloft'un diğer kitaplarını da bir an önce okumak için can atacaksınız. Seriden çıkacak diğer kitaplar ise sırasıyla şöyle: Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları; Ben, Strahd – Azalin'le Savaş; Kara Gül Şövalyesi (özellikle bu sonuncusu Dragonlanca hayranlarını da ilgilendiriyor (ben şahsen Lord Soth'u çok severim)). Evet en sonunda muhteşem Dragonlance setting'inden sonra Ravenloft da Türkiye'deki okuyucularla buluşuyor. Umarım yine geçmişte olduğu gibi çevirilerle ilgili ciddi sorunlar yaşanmamıştır, çünkü bu tarz şeyler sizi anında kitaptan soğutabiliyor (en azından ben İngilizcelerinden aldığım zevki alamamıştım). Neyse okuyup göreceğiz. Sizi hemen kitaptan ufak bir alıntıyla baş başa bırakayım, sonra da kaldığımız yerden Vampire'ın çözümüne devam edelim:

"Ne istediğinize dikkat edin - Ravenloft'un kötü güçleri sizi duyabilir!

Jander Sunstar, Unutulmuş Diyarlar'ın büyülü Evermeet'inin yerlisi olan iyi bir elftir.

Öfke ve kederle çılgına dönen Jander kendini Ravenloft dünyasının kabuslarla dolu ortamında bulur ve buranın hakimi Kont Strahd Von Zarovich'in dikkatini çeker. Ancak, acaba Jander, asil vampir dostunun geçmişinin kendi intikam arzularıyla bağlantılı olduğunu öğrenince ona güvenebilecek midir?"

### Tower of London

Hatırlarsanız en son Setite Temple'de Lucretia'yı öldürmüştük ama aslında onu öldürmek için kalbini yok etmemiz gerektiğini öğrenmiştik. İşte, Lucretia'nın kalbinin bulunduğu yer Londra Kulesi. Buraya ulaşmadan önce yoldaki karavandan silah tedariki yapsanız iyi olur. Özellikle Christof için bir adet Crossbow ve yeterince bolt satın alın. İçeride ihtiyacınız olacak, neden olduğunu az sonra anlatacağım. Ayrıca sizi bilmem ama ben tüm karakterlerimi yakın dövüş silahlarıyla donattım (kılıçlar ve feral claws eldivenleri gibi), içeride özellikle örümceklere karşı yakın dövüş çok daha etkili oluyor.

Neyse karavandan çıkıp köşeyi dönün ve ilerleyerek kuleye ulaşın. Kulenin içinde sizi zorlayacak büyük bir yaratık yok. Burada karşılaşacağınız yaratıklar temel olarak örümcekler ve üst katlardan itibaren de wraith'ler. Burada sizi en fazla rahatsız edecek şey örümcek yumurtaları olacak. Onlara azıcık yaklaştığınızda yumurtalar kırılarak 6-7 tane ufak örümcek çıkıyor ve size saldırıyorlar. Bu özellikle içinde 2-3 tane büyük örümcek ve yumurtanın olduğu odalarda ciddi sorunlar yaratabiliyor. O yüzden öncelikle bir odaya adım attığınızda eğer bir örümcek size doğru geliyorsa odadan geri çıkın ve onu tek başına halledin. Sonra odaya girin, Christof'un eline crossbow'u verin ve yumurtaları uzaktan vurun. Genelde iki atışta yumurtalar ölüyor. Ayrıca hemen aklıma gelmişken söyleye-





yim, bundan sonra karakter geliştirme ekranları çıktığında özellikle strength ve dexterity özelliklerini arttırmaya bakın. Ben oyunu bitirdiğimde bu iki özellik de (stamina da dahil) 100'dü. Dexterity'niz yüksek olursa shift+tıkla şeklinde yaptığınız özel vuruşlar da dahil olmak üzere isabet yüzdeniz oldukça artıyor.

Kulenin ikinci ve dördüncü katları arasında örümceklerin yanında bir de wraith'lerle uğraşmanız lazım. Onlar üzerinde de kılıçlar oldukça etkili oldu gördüğüm kadarıyla. Ve tabii yine her bir yaratığı öldürdükten sonra oyunu kaydetmeye sakın üşenmeyin.

Dördüncü kata çıktığınızda aradığınız kalbi bulacaksınız. Onu alın ve kuleden dışarı çıkın. İşte burası müthiş zor bir yer. Kuleden çıktığınızda oyunu kaydedin. Tüm grup üyelerine kuvvetlendirici disiplinler (potency, celerity, feral claws gibi) uygulayın ve tahta parmaklıklara doğru bir adım atın. Bir kurt adam tahtaları parçalayacak ve size saldıracak. Alevden biraz daha fazla etkileniyor ama ben oyundaki tüm yaratıklara karşı yakın dövüş taktiğini uyguladım. Yaptığınız her sıkı vuruştan sonra hemen oyunu kaydedin ve ciddi biçimde zarar gördüğünüz an bu kaydı yükleyin. Biraz uğraştıktan sonra bu yaratıktan kurtulacaksınız.

Dövüşten sonra Temple of Set'e geri döndüğünüzde hemen Lucretia ile karşılaşacaksınız. Bu sefer sizi dev bir yılan şeklinde karşılayacak. Bu yılan da aleve karşı oldukça zayıf ama kurt adamı öldürmüş biri olarak bunda pek fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Lucretia'yı yeterince zayıflattığınızda karşınıza iki seçenek çıkacak. Şimdiye kadar yaptığımız her şey iyiliksever-ce olduğundan burada da şu seçeneği seçiyoruz:

"I shall destroy this heart, and forever end the wickedness of this foul priestess!"

Şimdi zindandan çıkın ve limana giderek oradaki gemiye binin. İçeride bir iki Nosferatu ile karşılaştıktan sonra ara demo girecek ve New York'a varacaksınız.



## New York Sewers

New York'a vardığınızda karşılaşacağınız federaller size Giovanni hakkında bilgi verecekler. Yapmanız gereken depolarına girmek, ama bunun için öncelikle giriş kodlarını bulmalısınız. Caddede biraz yürüdüğünüzde üç Nosferatu'nun bir diğerini köşeye sıkıştırdığını göreceksiniz. Saldıranları öldürünce Samuel grubunuza katılacak. Azıcık daha ilerleyin ve Dev/Null'ın apartmanına giden yangın merdivenini bulun.

Dev/Null size gerekli olan giriş kodlarını elde etmek için kanalizasyondaki FBI bilgisayar kutusuna bir verici yerleştirmeniz gerektiğini söyleyecek. Apartmandan ayrılın ve öncelikle karşıdaki Gun Shop'a giderek ihtiyacınız olabilecek silahları ve cephaneyi alın. Şimdi yerdeki kapağı kullanarak Sewers'a girebilirsiniz.

Sewers'ta genel olarak Nosferatu'larla karşılaşacaksınız. Burada karşılaşacağınız Nosferatular, Prag'daki kuzenlerinden biraz daha zorlular ama yine de bunlara karşı da aynı taktikleri işe yarıyor. Özellikle de eğer biraz önce söylediğim gibi karakterlerinizin dexterity'si yüksekse ve ellerinde kesici bir silah varsa, çoğunu zaten ilk vuruşta kafalarını keserek öldürebileceksiniz. Nosferatu'ların en zorlu tarafları ise bildiğiniz gibi Bringing out the Beast disiplini ile sizi Frenzy durumuna sokmaları. O yüzden bunları bir an önce haklamaya bakın.

Sewers'ta ilerlediğinizde yerde elektrik akımı olan bir bölgeye geleceksiniz. Bu odalardan birinde iki tane vana, bir diğerinde ise üçüncü vana bulunuyor. Tüm vanaları aynı anda çevirdiğinizde elektrik akımı kesilecek. Önünüze geleni katletmeye devam edin.

Üçüncü kata ulaştığınızda bir su kısmını geçmek için sala binin. Sala tıkladığınızda grubunuzun dört üyesi de sala çıkacak ve suda hareket etmeye başlayacaklar. Yolun yarısına ulaştığınızda ise dev bir timsah ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Bu yaratıklar hem oldukça güçlüler, hem de yakından size oldukça fazla zarar verebiliyorlar. Karşı kıyıya çıktığınızda yine timsahlarla uğraşacaksınız. Timsahları tek tek üzerinize çekerseniz çok fazla sorun yaratamayacaklardır. Ama bunların ikisiyle birlikte uğraşmak çok zor.

Dördüncü kata indiğinizde Nosferatu Underprince ile karşılaşacaksınız. Konuşma sırası size geldiğinde şu seçeneği seçin:

"We have no need to war with thee. We merely wish to pass through."

Böyle kibarca konuşmanıza rağmen Underprince size saldıracak. Etrafındaki farelere hiç aldırmadan tüm saldırılarınızı Underprince üzerinde yoğunlaştırın. Onu öldürdükten sonra etrafta kalan fareleri de temizleyin. FBI kutusuna tıklayın ve merdivenleri kullanarak kanalizasyondan çıkarak Dev/Null'un apartmanına gidin.

## Giovanni Warehouse

Dev/Null'un apartmanına döndüğünüzde size Giovanni Warehouse'a girmeniz için gerekli olan giriş kodlarını verecek. Warehouse'da oldukça güçlü bir direnişle karşılaşacaksınız, o yüzden buraya gitmeden önce yine Gun Shop'a bir uğrayıp silah ve cephane durumunuzu gözden geçirin. Bu arada şimdiden söyleyeyim, bulduğunuz bütün değerli eşyaları (özellikle de diamond cinsinden olanları) ve özellikle alev silahlarını toplayın ve satın. Oyunun sonunda alacağımız silahlar için oldukça paraya ihtiyacımız olacak çünkü.

Apartmandan çıkın ve New York'a ilk ayak bastığınız yerin yakınlarındaki warehouse'a gelin. İçeri girdiğinizde Giovanni'ler size saldıracaklar. Giovanni'lerin en iyi tarafları çok rahat şekilde Feed yapılabilmeleri. Bu şekilde hiçbir zaman kan sorununuzun olacağını sanmıyorum. Genelde her iki deneyişten birinde ısırmayı başarabiliyorsunuz. O yüzden



bir Giovanni'yi üzerinize çekin ve ona saldırmadan önce üzerinde Feed disiplinini kullanın. Sonra öldürürsünüz.

İkinci kata ulaştığınızda Giovanni'lerin yanı sıra yine wraith'ler de başınıza bela olmak üzere ortaya çıkacaklar. Ama oyunun başlarındaki durumun aksine, artık bu yaratıklar güçlü grup üyeleriniz karşısında pek problem yaratamıyorlar. Önünüze gelenlerle savaşıp warehouse'da ilerleyin.

Eninde sonunda Alessandro Giovanni'nin odasına ulaşacaksınız. Oyunu burada kaydedin ve Pink'in üzerindeki değerli eşyaları diğer grup üyelerine dağıtın. Az sonra bir ihanet videosu izleyeceğiz çünkü. İçeri girip Alessandro Giovanni ile konuşmaya başlayın. Konuşma sırası size geldiğinde şu seçeneği seçin:

**"I thank thee. We shall go now."**

Konuşmanızın bu bölümünde birden bire Pink Alessandro'ya saldıracak ve onu öldürecek. Bu sırada eski dostumuz Wilhem gelecek ve Pink'in gerçek kimliğini açıklayacak. Neyse yine de buraya gelene kadar arkadaş bize yardımcı oldu. Pink kaçtıktan sonra Wilhem grubumuza katılacak, hem de eskisinden çok daha güçlü olarak. Oyunun sonuna kadar Christof ve Wilhem yaratıkların çoğunu rahatça katledebilecekler artık, şahsen ben Samuel'i yalnızca gerektiği zaman destek elemanı olarak kullandım. Zaten geri kalan zamanın çoğunda Samual torpor vaziyetindeydi. Çok da önemli bir karakter değil yani.

Şimdi masayı araştırın ve yeni questinizi öğrenin.

## Orsi's Factory

Orsi's Factory'e doğru yola çıkmadan önce ilk olarak Gun Haven'a girip Wilhem'i güzelce donatın. Yine size tavsiyem Wilhem'i mümkün olduğunca sıkı giydirmeniz ve eline de bir kesici silah vermeniz. Donanım olayınız tamamlandıktan sonra Orsi's Factory'e doğru yola çıkabilirsiniz ama Orsi's Factory'e girebilmek için biraz görev tamamlamamız gerekiyor. New York Docks'tan taksiye binerek Uptown New York'a ulaşın ve etrafta biraz dolaşarak Barclay Hotel'in yerini bulun. İçeri girin ve Fred Varney ile konuşun. Asansörü kullanarak en üst kata çıkın. Yerde bir kan paleti göreceksiniz, Lily onun arkadaşı Alexandra'ya ait olduğunu söyleyecek ve dolayısıyla onu bulmanız gerekecek. Aşağı inin, Barclay'den dışarı çıkın. Şimdi sağa dönüp ilerleyin, binanın arkasında bir yerde Barclay South Storage Room isimli bir kapı bulacaksınız. İçeri girin ve Alexandra Ruthven ile konuşun. Siz onunla konuşurken Ventrue saldırısıyla karşılaşacaksınız. Onları hallettikten sonra Alexandra ile olan konuşmanıza devam edin. Oradan ayrılmadan önce tabloyu almayı unutmayın.

Şimdi haritanın kuzeyine doğru ilerleyin. Yolda ıssız bir kilise göreceksiniz. Burası oyunun en son durağı olan Cathedral of Flesh, ama henüz buraya girmemiz mümkün değil. Kilisenin yanından ilerlediğinizde iki nöbetçi tarafından korunan bir kapı göreceksiniz. Elinizde tablo olduğu için nöbetçilerle konuştuğunuzda içeri girebileceksiniz.

Orsi's International da şimdiye kadar alıştığınız zindanlardan farklı değil. Yine en alttan başlayacak ve yavaş yavaş yukarı doğru çıkacaksınız. İlk olarak rampadan yukarı çıkıp factory level 1 kapısına ulaşın ve içeri girin.

Soldaki Ventrue'yi öldürün, burada karşılaşacağınız Ventrue'ler pek de zorlu değiller. Dread Gaze ve Awe disiplinlerini sık kullanıyorlar. Neyse, merdivenlerden yukarı çıkın. Aşağıdaki odalarda bir çok Ventrue var, hepsini öldürüp toplayabildiğiniz kadar hazine toplamaya çalışın. Dediğim gibi para çok önemli olacak birazdan. İlerlemeye devam edin, merdivenlerden inin ve bir War Ghoul ve Tzimisce'lerle karşılaşın. Odayı temizleyin ve köşeden dönerek başka bir War Ghoul ve Ventrue ile karşılaşın. İlerleyin ve factory sub-level 2'ye giden kapıdan geçin. Bu sub-level'lere bir iki kez daha ulaşacaksınız, burası fabrikaya girdiğiniz yerin aynısı ama bir üst rampadan başlayanı. Rampayı takip edin ve factory level 2'ye ulaşın.

Odanın içindeki hazineleri toplayın ve Ventrue'leri öldürün. Koridoru takip edin ve merdivenlerden yukarı çıkarak sola dönün. Bir War Ghoul ve onun minyonlarıyla karşılaşacaksınız. Artık War Ghoul'lar da size pek fazla sorun çıkaramıyor olmalılar. Eğer bunlarda bile zorlanıyorsanız, karakterlerinizi son bölüme götürmeden önce tekrar bir gözden geçirseniz çok iyi olur. Odadaki Tome of Dominate'i alın ve Dominate disiplini olmayan bir elemanınızda kullanın. Koridordan ilerleyin ve sağdaki odadaki Ventrue'yi ve Ghoul'ları öldürün. Koridoru yine takip edin, içerisinde iki tane War Ghoul bulunan kalabalık bir odaya ulaşacaksınız. Öncelikle War Ghoul'ları halletmeye çalışın ve mümkünse dikkatlerini birer birer çekin. Çünkü bunların ikisi birden saldırdığında çok şanslı değilseniz grup elemanlarınızı birer ikişer öleceklerdir. Bütün yaratıkları hallettiğinizde ilerleyin ve kapıdan çıkarak factory sub-level 3'e ulaşın. Yine aynı şekilde rampadan yukarı çıkın ve factory level 3 kapısından içeri girin.

Bu katta sizi fazla zorlayacak bir şeyler bulunmuyor. Yine sürekli olarak ilerleyin ve factory sub-level 4'e giden kapının yerini bulun. Buradaki rampadan çıkıp kapıdan girdiğinizde factory office'e ulaşıyorsunuz. Burası sevgili Orsi amcamızın bulunduğu yer.

Orsi ile bir süre konuştuktan sonra onunla savaşa başlayacaksınız. Orsi sizin için en ufak bir tehlike bile yaratmayacaktır sanırım. Artık oyunun sonlarında in-

san daha zorlu rakipler bekliyor halbuki. Sonuç olarak Christof Orsi'yi pencereden aşağı atacak ve Orsi aşağıdaki kaynar demirin içine düşerek buharlaşacak.

Odadan dışarı çıkın ve merdivenlerden aşağı inin. Burada Orsi'nin üç güzel kızıyla bir kez daha karşılaşacağız (tüm vampirler böyle güzel olsun, gelsinler emsinler kanımızı valla, ben razıyım şahsen). Onlarla konuşurken şu seçeneği seçin:

**"(Threaten them)"**

Bu konuşmadan sonra gelecek olan videoda Vukodlak'ın dirilişine şahit oluyoruz. Artık nihai amacımız belli olmuş oldu, bu pisliği dünya üzerinden temizlemek.

### The Cathedral of Flesh

Evet en sonunda Anezka'ya ulaşabileceğiz. Aslında tüm bir oyunun arkasında bir aşk hikayesinin olması, hele de bir vampirler bir rahibe arasındaki aşk hikayesinin ana konu olması çok ilginç, değil mi? Sonunda bu aşk hikayesini tatlıya bağlayabileceğiz. Daha doğrusu bu çözümü takip ettiyseniz tatlıya bağlayacağız, çünkü eğer konuşmalarda seçtiğiniz cevaplar sonucunda insanlığınızdan çok fazla kaybettiyseniz, kötü sonlarla da karşılaşabilirsiniz.

Katedrale girdiğinizde karşılaşacağınız yaratıkları bir sayayım isterseniz: Szlachta, Tzimisce, War Ghoul, Demon Houd ve (herhalde hala kötü biçimde andığınız) Vozhad. Neyse ki artık eskisi kadar güçsüz değilsiniz ve bu yaratıklardan sizi oyundan soğutacak güçte olanı yok. Karşılaşacağınız ile Vozhad tek başına olacak, her ihtimale karşı onunla savaşırken bol bol save yapmayı unutmayın. Karşılaşacağınız ikinci ve üçüncü Vozhad'lar ise aynı odada beraber bulunuyorlar. Hem de diğer başka yaratıklarla beraber. Bunların ikisini de üzerinize çekerseniz hayatta kalma şansınız pek yüksek değil. O yüzden teker teker sizi izlemelerini sağlayın, geri çekilin ve öldürün.

Vukodlak'ın bulunduğu kısma geldiğiniz zaman hemen bir Walk the Abyss disiplini kullanın. Silah dükkanına gidin, elinizdeki gereksiz her şeyi satın. Bolca paranızın olması gerekiyor çünkü üzerinizdeki diamond, gold gibi şeyleri bile satın. Bir karakterinize (tercihen Wilhem) roketatar alın ve inventory'i baştan aşağı füze ile doldurun. Christof'a magnesium crossbow alın ve onun da inventory'sine bolca bolt alın. Tabi bu sırada kullanacağınız ana yakın savaş silahlarını sakın satmayın. Mermileriniz bitince ihtiyacınız olacak çünkü. Aynı şekilde Samuel ve Lily'e de menzili silah ve mermiler alın. Sonra taksiye binip Upper Town'a gidin ve oradaki dükkandan tüm karakterlerin inventory'lerini kan torbalarıyla doldurun. Emin olun çok daha fazlasına gerek duyacaksınız. Haven'e dönün ve Abyss'den geçerek tekrar katedrale dönün.

Vukodlak ile konuşmaya başladığınızda eğer bu rehberi sonuna kadar takip ettiyseniz insanlığınız yüksek olduğundan size bir seçenek verilmeyecek ve doğrudan savaşmak zorunda kalacaksınız. Eğer insanlığınız düşükse seçeceğiniz konuşma seçenekleriyle kötü sonlara ulaşabilirsiniz.

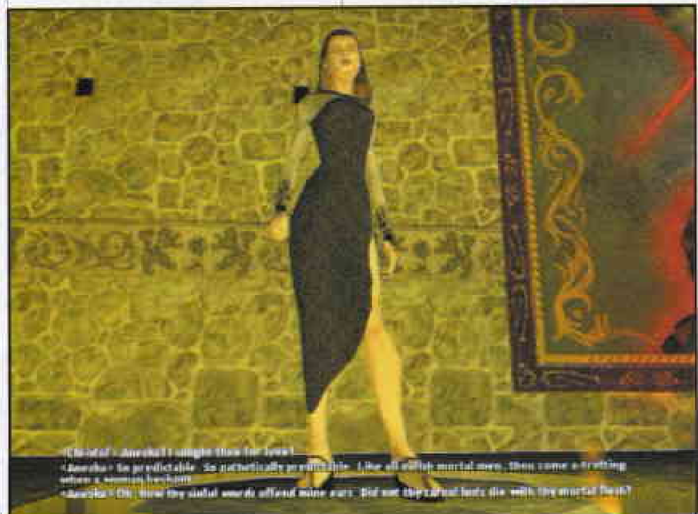


Vukodlak'la savaşa başladığınızda tüm füzelerinizi ve oklarınızı üzerine boşaltın. Eğer iyi zarar verirseniz hemen kaydedin (ben yaklaşık 20 kere save kullandım bu son savaşta). Vukodlak size yaklaşırsa hemen bir önceki odaya koşun ve saldırılarınıza bu odadan devam edin. Gerektiğinde Pause tuşuna basarak oyunu durdurmaktan çekinmeyin sakın. Sağlığınız düşerse hemen Blood Healing kullanın. Çünkü Vukodlak bir iki vuruşta adamınızı öldürebilecek kadar zorlu. Eğer menzilli silahlarınız tükenirse oyunu durdurun, karakterlerinize disiplin uygulayın ve kılıçlarınızı kuşanın. Bol bol save yaparak Vukodlak'a saldırın. Ona yeterince zarar verdiğinizde sizi katedralin alt katına atacak.

İlerleyin ve Anezka'nın yüzüne sahip olan yılana benzer günlüklerin hepsiyle konuşun. Tümüyle konuştuğunuzda, önünüzdeki kapı açılacak. İçeri girin ve Libussa ile konuşun. Ondan yardım isteyin ve açılan portaldan geçip Vukodlak ile son savaşınıza başlayın. Abyss hala açık olduğundan isterseniz şehre dönüp mail takviyesi yapabilirsiniz.

Vukodlak'ın şimdiki hali büyük kanatlı bir ejderha cinsi yaratık şeklinde, vuruşları çok kuvvetli ve kendisi de oldukça dayanıklı. Alev haricindeki tüm saldırı çeşitleri etkili oluyor. Yine az önceki taktiği kullanabilirsiniz bunda da. Onunla ilk başlarda mümkün olduğunca uzaktan savaşmaya çalışın. Özellikle de Samuel torpor durumuna geçerse pek fazla önemsemeyin. Eninde sonunda onu öldüreceksiniz, ama öldüğüne dair bir animasyon göremeyeceksiniz. Doğrudan oyunun son demosu başlayacak.

**Eser Güven**



# ICEWIND DALE Bölüm 2

**Geçen ay Chapter 2'yi bitirmeye çok az kala yazıyı bırakmıştık. Hadi kaldığımız yerden devam edelim.**

## CHAPTER TWO

Temple'ı tamamen temizlediğimize göre en son kata gidebiliriz artık. Haritanın en güneydoğu köşesinden bir sonraki haritaya geçin. Bu bölümde şimdiye kadar oyunda karşılaştığımız en zor yaratık olan Yxunomei ile karşılaşacaksınız. Ama ona ulaşana kadar geçeceğiniz yerlerde yine birkaç zorlu dövüş sizi bekliyor. Özellikle de yuan-ti okçuları çok bela çıkarıyorlar, çünkü hem toplu halde bulunuyorlar, hem de yanlarına yaklaşıncaya kadar çok zarar alıyorsunuz. Okçuları teker teker ekrana alarak, uzaktan ok ile öldürürseniz iyi olur. Haritanın kuzey doğusundaki geniş odaya geldiğinizde kapıyı açmadan önce biraz hazırlık yapın. Öncelikle uyarılar: Yxunomei büyüye karşı dayanıklı ve yalnızca +2 ve üstü silahlardan etkileniyor. Elinizde +2 arrow'lar bulunuyorsa bir nebze rahat edeceksiniz. Şimdi taktiğimiz şu. Kapıyı açmadan önce thief haricindeki grup elemanlarını bir önceki koridora yerleştirin. Thief ile içeri girin, Yxunomei saldırdığı anda hemen geriye, arkadaşlarınızın yanına dönün. Büyücülerinize mümkün olduğunca summon büyüleri kullanın, onu oyalamaya çalışacağız çünkü. Size yaklaştıkça savaşmayı bırakıp geri çekilin ve eğer yapabiliyorsanız sizinle aynı odadayken kapıyı kapatın ki diğerleriyle de uğraşmak zorunda kalmayalım. Yxunomei bir grup elemanına saldırdığında ise işimiz biraz daha kolaylaşıyor. Burada oyunu sık sık durdurmalısınız. Yxunomei'nin saldırdığı elemanı gruptan uzağa gönderin, Yxunomei onu takip edecektir. Diğer elemanlarınızla diğer yaratıkları öldürmeye çalışırken, takip edilen elemanınızla Yxunomei'nin etrafında çember çizin. Böylece size vuramayacak ve takip etmeye devam edecektir. Diğer yaratıklardan kurtulduğunuzda takip edilen elemanınızı diğerlerinin yanına götürün. Diğerleri Yxunomei'ye vururken etraflarında çember çizmeye devam edin. Eğer başka birine saldırırsa çember taktiğini onunla uygulayın. Eninde sonunda bu iğrenç yaratıktan kurtulacaksınız (benim bayağı bir zamanımı aldı açıkçası). Üzerinden Heartstone Gem'i alın. Onunla ilk karşılaştığınız odaya dönün ve tuzakları etkisiz hale getirip içeride bulacağınız malları alın. Artık Kuldahar'a dönebilirsiniz.

### Kuldahar

Kuldahar'a döndüğünüzde etraftaki karmaşayı göreceksiniz. Gördüğünüz tüm neo-orog'ları öldürün. Arundel'le konuşmaya gidince ilginç bir diyalogda bulunacaksınız. Merdivenlerden çıkın ve ölmekte olan gerçek Arundel ile konuşun. Artık haritanızda Severed Hand isimli yer var. Oraya doğru yola çıkmadan önce üzerinizdeki gereksiz eşyaları satın, gerekli olanları alın ve dinlenin.

### CHAPTER THREE
### Severed Hand

Severed Hand'de ilk bilmeniz gereken şey yavaş hareket etmeniz gerektiği. Sakın sağa sola koşturup, yaratıkları kovlamayın. Etrafta birçok görünmeyen düşman var ve belli yerler gırdığınızde bunlar hep birlikte görünür olup sizi pusuya düşürebiliyorlar. Amacınız bulduğunuz her türlü çıkışı kullanarak üst kata ulaşmak. Hangi yolları takip edeceğinizi tahmin edemediğimden şöyle yapalım. Bulduğunuz merdivenlerden yukarı çıkın. En sonunda kulenin en üst katına ulaşacaksınız. Burası yuvarlak bir kat ve etrafta diğer katların aksine konuşabileceğiniz birileri bulunuyor.

Şimdi Severed Hand'deki temel amacınız makine parçaları bulmak. Artık yerimizi tam olarak bildiğimize göre yapmanız gerekenleri söyleyebilirim. Bir alt kata indiğinide sağ tarafta bir yerde kayığa benzer bir asansör olduğunu göreceksiniz (imleci üzerine götürdüğünüzde çarka dönüşüyor). Bu asansörü kullanarak farklı bir bölgeye ulaşın. Bu bölgeye geldiğiniz anda saldırıya uğrayacaksınız, dikkatli olun. İlk saldırıdan kurtuluktan sonra merdivenlerden inin ve thief'inizle stealth yaparak etrafta dolaşın. Araştırılabilecek bir yer bulduğunuzda oyunu kaydedin ve eğer makine parçasını bulamazsanız geri yükleyin. Bildiğiniz gibi bir yeri araştırdığınızda stealth özelliğiniz gidiyor ve yaratıklar size saldırıyorlar. Parçayı bulduğunuz gibi geri koşun ve asansörü kullanarak geri dönün. Şimdi tekrar merdivenden yukarı çıkıp kulenin en üst katına ulaşın.




Kulenin bu en üst katından, diğer beş kuleye giden yollar bulunuyor. Ama yolların hepsi kulelere ulaşmıyor, iki tanesi yıkılmış halde. İlk olarak etrafta dolaşın ve tüm odaları açıp içerilerindeki insanlarla konuşun.

Kulelere haritada da görebileceğiniz gibi soldan başlayarak saat yönünün tersine numaralar verdim. Böylece nereye gitmeniz gerektiğini daha rahat anlatabileceğim.



İlk olarak 2 no'lu yola girin. Burada Denaini ile karşılaşacaksınız, sizden kuledeki arkadaşlarının ruhlarını huzura kavuşturmalarını isteyecek. Bunu da kuledeki tüm hayaletleri öldürerek yapacaksınız. İkinci kata çıkın ve tüm hayaletleri öldürün. Üçüncü katta makine parçası bulacaksınız. Dördüncü katta ise bir odada Barrel of Holy Water var, onu alın. Şimdi ilk kata inin ve Denaini'ye kuleyi temizlediğinizi söyleyin (24000 xp). Onunla tekrar konuşunca Shrine'ı eski haline getirmek için kutsal su gerektiğini öğreniyoruz. Dördüncü katta bulduğunuz Holy Water'ı verin (52500 xp).

Şimdi 4 no'lu yola girin. Bu kulelerde karşılaştığınız tüm yaratıkları temizleyin. İkinci katta makine parçası bulacaksınız. Üçüncü katta bir şey yok. Dördüncü kattaki Valestis ile konuşun. Sizden burayı tekrar canlandırmak için bir şeyler isteyecek ama istediklerini şimdilik bulamayacaksınız.

Ana kuleye geri dönün ve 3 no'lu yola girin. Kaylessa'da sizden arkadaşlarını öldürmenizi isteyecek. Tüm katlara çıkıp karşılaştığınız insanları öldürün. En üst katta örümcekler falan bulunuyor ve quest için gerekli değil. Herkesi temizledikten sonra Kaylessa ile konuşun (52500 xp). Son olarak Kaylessa onu da öldürmenizi isteyecek. Ölünce üzerinden makine parçasını alın.

Şimdi yine bu kulenin üst katında solda bulunan köprüden geçerek diğer bir kuleye ulaşın. Bu köprü oldukça sıkı korunuyor fark etmişsinizdir. Düşmanların dikkatini teker teker çekip temizleyin ve son kuleye ulaşın. Burada kimseye bulaşmadan hemen merdivenleri kullanarak üst katlara çıkın. Kütüphane katına gelince Custhantos ile konuşun ve ondan Book of Mythas'ı isteyin. Üst kata çıktığınızda Gelarith ile konuşarak ona gereken parçaları verin. Dört parçayı de verince toplam olarak 118000 xp kazanacaksınız. Şimdi Larrel ile konuşun. Sizi Kuldahar'a ışınlamasını söyleyin.

**Kuldahar**

Yine karakterlerinizi son bir bakımdan geçirin. Gereksiz eşyalardan kurtulun, dinlenin. Custhantos'tan almış olduğunuz Book of Mythas'ı Orrick'e götürün (24000 xp). Kuldahar'dan çıkın ve Dorn's Deep'e doğru yola çıkın.

## CHAPTER FOUR
## Dorn's Deep

Dorn's Deep'e girmeden önce ufak bir mağaradan geçmeniz gerekiyor. Ulaşmaya çalıştığımız yer haritanın sağındaki kapıdan gireceğimiz kışla. Bu mağarada mantarımsı yaratıklarla ve Ettin'lerle (3000 xp) karşılaşacağız. Size tüm haritayı temizledikten sonra kışlaya geçmenizi öneririm. Böylece iyi exp sahibi olabilirsiniz. Güneydeki mağaradan razorvine extract'i alın, ileride lazım olabilir.

Not: Haritanın girişinin hemen sağında pek de belli olmayan bir yol var. Bu yolu takip ederseniz haritanın kuzey doğusundaki binaya girebileceksiniz (başka yolu yok). Bu binada Bandoth yaşıyor ve onunla konuşurken hemen ticaret yapmak istediğinizi söyleyin. Bandoth müthiş Summon büyüleri (Summon Shadow, Summon Fire Elemental, Summon Water Elemental, Summon Earth Elemental) satıyor ve bunlar ileride çok işinize yarayacak.

Kışla haritasına geçtiğinizde sizi çok zorlu savaşlar bekliyor. Zaten geçeceğiniz ilk köprünün ardında düşman mükemmel bir şekilde mevzilenmiş. Sağda ve solda balkonlarda okçular var, yer de büyücü ve savaşçılar. Bu ilk savaşı geçtikten sonra yavaş yavaş ilerlemeye başlayın. İlk olarak gideceğimiz yer haritanın kuzey batısındaki mavi ışıklı oda. Bu odadan bir diğer mağaraya iniş olduğunu göreceksiniz.

Mağarada karşılaştığınız ilk umberhulk ile konuşabiliyorsunuz, sizden orog lieutenant'ı öldürmenizi isteyecek. Haritanın güneyindeki orog'ları öldürün ve liderin üzerinden Badge'i alın. Bu, oyundaki ana düşmanımızın emrindeki adamlardan biriydi, ana düşmanımızla karşılaşmak için onun altı adamının da Badge'lerini almamız gerekiyor.

Şimdi mağaradan tekrar kışlaya dönün. Yukarıdaki odada yuvarlak bir masa göreceksiniz. Masadaki şekillere dikkat edin. Yuvarlağın içinde iç içe üç çember var ve her bir çemberin üzerinde bir sembol var. Dıştan içe doğru bu semboller örs ve çekiç, iki çapraz kılıç ve kesişen çemberler. Şimdi dwarf heykellerinin yanına yürüdüğünüzde elinde tanımlı bir çekiç olanın sol tarafındaki heykelin gizli bir kapı olduğunu göreceksiniz. Kapıyı açın ve içeri girin. Yerde büyük bir bulmaca duruyor. Az önceki masadaki şekillere uygun olarak yerdeki sembollere basmanız lazım. Öncelikle bir adamınızı kenardan dolaştırıp üzerinde örs ve çekiç sembolü bulunan karoya basın. Bir klik sesi duyacaksınız ve en dış çemberdeki tuzaklar kapanmış olacak. Buradaki tuzaklara bastığınız anda ölüyorsunuz, aklınızda olsun. Şimdi o adamı yerinden oynatmadan başka biriyle ortadaki çembere gidin ve üzerinde kılıçlar sembolü olan karoya basın. Yine klik duydunuz. Son olarak da üçüncü bir adamla en içteki çemberdeki kesişen çemberler sembolüne basın. Şimdi bu odadan geri çıkın ve kapının yanındaki heykelin elindeki çekici çekin (56000 xp). Bulmaca salonunda ortada bir merdiven açılacak. O merdivenden aşağı inin. Şimdiki ufak haritalarda ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkarak beyaz hayalet Norlinor ile konuşun. Bize Terikan'ı nasıl öldürebileceğimizi anlatacak.

İçeri girin ve sakın şimdilik merdivenlerden yukarı çıkmayın. Önce tuzaklara dikkat ederek sol tarafa gidin ve mezarları yağmalayın. Şimdi merdivenlerden yukarı çıkın ve summon ettiği yaratıklara aldırmadan Lich'i öldürün. Odadaki mezarlardan birinin içinden Terikan's Key'i alın ve hemen yukarıdaki kapıyı açın. Yine tüm grubunuzla bu uzun odanın sonuna doğru ilerleyin ve tekrar dirilmiş olan Lich'i bir kez daha öldürün. Sol tarafta sondan ikinci odaya girin ve Terikan's Phylactery'i alın. Sağ tarafta baştan ikinci odaya girdiğinizde ruh kabı kırılacak ve Terikan tamamen ölecek. Şimdi rahatça tüm odaları dolaşabilirsiniz, odalardan birinde Greater Mummy var (8000 xp). Sağ tarafta üstten ikinci odadan Evayne'in günlüğünü alın.

Aşağı inin ve Norlinor ile konuşun (84000 xp). Arkadaki kazana tıklayın ve anahtarı alın.

Not: İsterseniz burada opsiyonel bir quest yapabilirsiniz. Ama uyarayım bayağı bir yol kat edeceksiniz. Eğer Evayne'in günlüğünü Severed Hand'e dönüp Larrel'e verirseniz 56000 xp. kazanıyorsunuz. Sonra sizi tekrar Dorn's Deep'e göndermesini isteyebilirsiniz.

Tekrar yukarı çıkın ve mezar odasının sonundaki kapıyı açıp chapter'ı bitirin.

## CHAPTER FIVE

Bu geniş karlı haritada ilk olarak haritanın sol altındaki asma köprüye gidin ve geçmeyi deneyin. Köprünün tamire ihtiyacı olduğunu öğreneceksiniz. Şimdi haritanın sağ alt tarafındaki merdivenlerden inerek alt kısımdaki tapınağa girin. Burada ortadaki kapıyı henüz açamayacaksınız. Yandaki kapılardan birinden girin ve içeride önce Soth ile konuşun. Köprü hakkında soru sorduğunuzda size köprüyü tamir edebilmeniz için bir kitap verecek (112500 xp). Gareth ile





konuşarak onları serbest bırakmaya yardım edeceğinizi söyleyin. Gerith ile tüm konular hakkında konuşunca kaçmalarına yardım eden Vera isimli bir kadından bahsedecek, ama onun öldüğünü sanıyor. Şimdi dışarı çıkın ve yukarıdaki tapınağa girin. Buradaki Frost Salamander'lere liderlerini görmek istediğinizi söylediğinizde sizi Kerish'e götürecekler. Kerish sizi patronunun gönderdiğini sanıyor. Kerish'ten kölelerin anahtarını isteyin. Sizi düşman sanmadığından anahtarı verecek (60000 xp). Burada dikkat etmeniz gereken şey Frost Salamander'lerin etraflarındaki soğuk auranın size zarar verdiği. Onların çok yakınında durmamaya çalışın. Bu haritanın en kuzey batısındaki bir aralıkta Vera ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve esirlere yardım edeceğinizi söyleyin.

Tekrar Gareth'in olduğu yere dönün. Önce Gareth'e Vera'nın sağ olduğunu söyleyin (60000 xp). Sonra da ona anahtarı verin (60000 xp). Böylece köleler kurtulmuş olacaklar. Onların çıktıkları kapıdan çıkarsanız zorlu bir dövüş sizi bekliyor. O yüzden bunun yerine spiral merdivenleri kullanarak doğrudan Kerish'in tapınağına çıkın. Artık buradaki yaratıklar size düşman. Size saldıran ilk yaratıkları öldürdükten sonra Thief ile stealth yapın ve kimseye bulaşmadan Vera'nın yanına gidin. Ona esirleri kurtardığınızı söyleyin (80000 xp).

Hemen buranın ana kapısına doğru gidin, böylece minimum sayıda savaşarak çıkabileceksiniz. Dışarı çıktığınızda az önce geçemediğiniz asma köprüye gidin. Artık elinizde kitap olduğundan köprüyü onarıp geçebileceksiniz (60000 xp). Mağaraya girin.

Bu mağara Jorin'in ve dolayısıyla almamız gereken ikinci Badge'nin bulunduğu yer. Buradaki özellikle White Wolf'lar sizi gördükleri anda soğuk saldırısı yapıyorlar. O yüzden onlara saldırdığınızda grubunuzun birbirine yakın durmadığından emin olun. Böylece en az sayıda adamınız zarar görecektir. Yukarıdaki mağaradan geçmeyin çünkü orada bir sürü yaratıktan başka önemli bir şey yok (eğer yine de oynayayım diyorsanız oradaki Barrel of Pure Water'ı almayı unutmayın, Severed Hand'deki Valestis'e götürüp exp kazanabilirsiniz).

Sola doğru ilerlediğinizde bir oyuk ve içinde Wyrm göreceksiniz. Önce onlarla konuşun, sonra da hepsini öldürün. Biraz daha sola gidince oyundaki en büyük yaratıklardan biri olan Frost Giant ile karşılaşacaksınız. Eğer grubunuz yakın dövüşte iyiyse pek sorun çıkaramayacaklardır. Bu iki Frost Giant'tan sonra içeride Jorin ve Jorin'in korumaları var. Neyse ki hiçbiri büyü yapmıyorlar ama özellikle Jorin sizi rahatlıkla öldürebilecek kadar güçlü. Odaya girmeden önce summon büyülerini kullanırsanız rahat edersiniz. Jorin'i öldürünce üzerindeki Badge'i alın.

Eğer isterseniz bu haritadaki esirleri de serbest bırakabilirsiniz. Jorin'i öldürdükten sonra sola ve yukarı doğru devam edin. Birçok Frost Giant ve White Wolf ile karşılaşacaksınız. Sağa doğru ir yol bulunca onu takip edin ve esirlere ulaşın. Davin ile konuşun. Wyrm'leri öldürdüğünüz için ona artık onları öldüremeyeceklerini söyleyin (120000 xp). Sonra Davin ile tekrar konuşun ve Jorin'i öldürdüğünüzü, artık serbest olduklarını söyleyin (180000 xp). Artık bu mağaradaki ve bu chapter'daki işimiz bitti.

Mağaradan dışarı çıkın ve haritanın en kuzeydoğusundaki mağaradan geçin. Eğer şimdiki haritada yukarı giderseniz, Gareth'in bulunduğu tapınaktaki açılmayan kapıdan içeri girersiniz ki bunu yapmaya gerek yok. Kuzey doğuya giderseniz dünya haritasına çıkarsınız. Gitmemiz gereken yön güney doğu. Böylece bir sonraki chapter'a geçeceksiniz.

### CHAPTER SIX

Artık son chapter'dayız. Yerimiz oldukça daraldığından bu chapter'da tam açıklama yerine soru cevap şeklinde açıklama yapacağım. Oyunun bitmesin çok az kaldı, o yüzden takılmadığınız sürece sorulara bakmayın :)

S. Bu bölgenin güneydoğusundaki kuleye nasıl girilir?

C. Bölgenin üst sağındaki köprüden geçin ve oradaki Fengla isimli kızla konuşun. Size anahtarı verecek. İçeri girdiğinizde tüm okçuları temizleyin, Fengla tekrar belirecek ve size teşekkür edecek.

S. Bu bölgede yapılacak şeyler neler?

C. Haritanın en üstündeki kapıdan girin (üzerinde Mavi Şey olan kapı), buradan Boarded Up City'e ulaşacaksınız. Buradan kuzeye gidip yeşil binaya ulaşmalısınız. İçeri girin ve sağa gidip Malavon'u bulun. Burada oyundaki en zorlu savaşlardan birine gireceksiniz, o yüzden dikkatli olun. Malavon'u öldürdüğünüzde üzerinden üçüncü Badge'i alın.

S. Yerdeki GÖZ işaretleri ne?

C. Yerdeki göz işaretlerine basmayın, çünkü onlar tuzak.

S. Malavon'un odasındaki Seed'ler bir işe yarıyor mu?

C. Bunları da Severed Hand'deki Valestis'e götürebilirsiniz.

S. Bahçe odasındaki yaratıklar devamlı gelmeye devam ediyorlar, neden?

C. Yeni yaratıkların gelmesini önlemek için sabit duran mantarları (screamers) öldürmeniz gerekiyor.

S. Malavon öldükten sonra ne yapacağım?

C. Boarded City'den güneye doğru gidip bahçeye ulaşın. Bahçeden güney doğu pasajını kullanarak madene gidin. İsterseniz buradaki Salamander'leri öldürüp Gnome'lara yardımcı olabilirsiniz. Şimdi sağa doğru tüm yolu kat edip Fire Giant bölümüne ulaşın (sağ tarafta iki tane pasaj var, en uzaktakine gitmeniz gerekiyor). Nöbetçiyi geçin ve lava gölüne doğru güneye gidin, sonra doğuya gittiğinizde Ilmadia'yı bulacaksınız. Ilmadia oldukça güçlü çünkü emrinde Fire Giant'lar bulunuyor. Bu yüzden onunla konuşmadan önce biraz

hazırlık yapsanız hiç fena olmaz, mesela birkaç Water Elemental summon edin. Ilmadia ölünce üzerinden dördüncü Badge'i alın.

S. Beşinci Badge kimde?

C. Bahçeden üst soldaki pasaja girin (ana Salamander mağarasından bahçeye ulaşmanın en kolay yolu Fengla'nın olduğu sağ üstteki binadan geçmek). Merdivenlerden çıkın ve Marketh'i bulun. Onu isterseniz öldürebilir, isterseniz canını bağışlayabilirsiniz. Her iki halde de beşinci Badge'i alın.

S. Drow Ginafae ile ne yapacağım?

C. Ginafae rızası dışında Marketh'in yerinde tutuluyor. Öncelikle Marketh'i halletmeniz lazım (öldürmeyin), sonra da Malavon'dan aldığınız Potion of Null Effect'i kullanarak Ginafae ile konuşun. Böylece ona yardım edebilirsiniz.

S. En son Badge nerede?

C. Bahçeden yukarı ve sağa giden yolu takip ederek tapınağa ulaşmalısınız.

S. Tapınakta sürekli ölüyorum, ne yapmalıyım?

C. Buraya girmeden önce özellikle koruyucu büylerinizi yapın (chaotic command ve haste en çok işe yarayanlar). Burada yapmanız gereken tek şey puttan kurtulmak. Perdiem'in hemen kuzeyindeki puta bütün gücünüzle saldırın, putu hallettiğinizde tüm undead'ler ölecekler ve büyücüler de zihin kontrolü altından çıkmış olacaklar. Altıncı ve son Badge'i Perdiem'den alabilirsiniz.

S. Idol'ün kuzeyindeki merdivenlerden nasıl çıkabilirim?

C. Bunun için altı Badge'e de sahip olmanız gerekiyor. Merdivenlerin hemen altındaki altı kaba da tıklayarak tüm Badge'leri yerleştirin. Merdivenlerden çıkmadan önce bahçeye dönüp dinlenin. Merdivenlere dönün ve elinizdeki tüm koruyucu büyüleri kullanın. Şimdi yukarı çıkın ve tüm gücünüzle Poquelin'e (veya onu Belhifet diye de çağırabiliriz) saldırın. Yeterince yaralandığında kendini ve grubunuzu Easthaven'e ışınlayacak.

### Easthaven

S. Nerede dinlenebilirim?

C. Easthaven'e döndüğünüz yerin hemen kuzeyindeki tavernada.

S. Burada ne yapacağım?

C. Öncelikle ekranın sol alt köşesindeki göle inin ve oradaki köylüyle konuşun. Kamptan esirleri kurtarmanızı söyleyerek siz bir kılıç verecek. Köyün doğu tarafına gidin, güneydeki köprüden geçip kampa ulaşın. Everard ile konuşarak kuleye nasıl gireceğinizi öğrenin. Kuleye girince Everard ile tekrar konuşabiliyorsunuz ve 2. katta dinlenme imkanınız var.

S. Pomab'ı bir türlü öldüremiyorum, neden?

C. Pomab hemen kendisine mirror image büyüsü uyguluyor, o yüzden gerçek Pomab'ı bulana kadar bu imajlara saldırın. Yanlış bir imaja saldırdığınızda hiçbir şey olmuyor, onun yerine gerçek Pomab'a vurduğunuzda yanlış imajlardan biri kayboluyor. Bizim mirror image büyümüzden değişik yani. Pomab'ın nöbetçileriyle uğraşmanız gerek yok, çünkü Pomab'ı öldürmediğiniz sürece onları da öldürmeniz mümkün değil. Şimdi bir önceki bölüme geri dönün ve tamamen dinlenin, büyülerinizi ezberleyin ve son savaşa hazırlanın.

### Son Savaş

Tekrar yukarı çıkın ve havada uçan kristalin solundaki aynaya girin. Bu bir portal ve sizi oyunun son savaşına götürecek. Boşu boşuna kendinize koruyucu büyü yapmayın, çünkü odaya girdiğiniz anda Belhifet tüm büyülerinizi dispel yapacak.

Burada size tavsiyem Belhifet'ten önce Golem'leri öldürmeniz olacaktır. Ayrıca fark etmeyenler için söyleyeyim, Belhifet sadece +3 ve üstü silahlardan zarar görüyor. Onunla savaşmadan önce uygun silahları kuşanmayı unutmayın. Belhifet öldüğü anda oyunuzu kaydedilecek ve Icewind Dale bitecek. Son kaydınızı saklayın, kim bilir belki günün birinde kullanacağımız bir oyun çıkar. (Baldur's Gate kayıtlarımı sildiğim için pişmanım mesela!)

**Eser Güven**



# DEUS EX

**Yarı makine kahramanımızı kullanma rehberi...**

Not: Yalnızca 4 sayfamız olduğundan ve Deus Ex martyak derecede ayrıntılı bir oyun olduğundan, bu yazıda hakkında en çok soru aldığım iki görevin tam çözümlerini bulacaksınız. Oyunun başı olmasına rağmen bu bölümlerde takılan birçok arkadaş olmuş. Tabii bu bölümleri geçemeyenler varken, kalkıp da 10. görevi anlatmanın bir esprisi yok zaten :)

### Görev 2: Battery Park

Limandan ilerleyin ve Josh adındaki çocukla karşılaşın. Sizden yemek istediğinde inventory'nizden bir yiyecek seçip ona verin. Karşılığında size bölümün başlangıcı için, oradaki makineye gerekli olan şifreyi verecek. Makinenin hemen sağında kilitli bir panel var. Onu açın (mesela maymuncukla) ve içerdeki keypadi kullanarak Josh'un verdiği şifreyi girin. Makine açılacak ve Castle Clinton'a giriş yolu açılacak.

Makine olmadan da Castle'a girebilirsiniz. Kalenin etrafında dolaşın. Burada NSF teröristleriyle UNATCO askerleri arasında çatışmaya sahne olan metro girişini göreceksiniz. Askerlere yardım edin ve NSF cesetlerini ve girişin yanındaki ufak kulübeleri araştırın.

Castle Clinton'ın ön girişini bulun, burası Anna ve askerler tarafından korunuyor. Kale girişindeki NSF teröristlerini tespit edin ve uzun menzilli silahla öldürün. Ortadaki kulübeye girdiğinizde Alex'den mesaj alacaksınız. Raflardan birindeki anahtarı alın ve bitişik odadaki çocukla konuşarak ona yemek verin, size NSF etkinliği hakkında bilgi verecek.

Kulübenin içindeki kilitli sandığı açın, içinden Castle Clinton'ın kalbine gitmek için gerekli şifre çıkacak. Kulübenin içindeki keypadi kullanın, yerdeki panel açılacak ve aşağı inebileceksiniz.

İki kapıya ulaşacaksınız – soldaki kapı açık, sağdaki ise kilitli. Sol kapıyı açın ve hole girin. Oradaki NSF ajanını uzaktan öldürün. Cesedinden kontrol odasındaki kasanın anahtarını alın.

Depo odasına ilerleyin ama sol duvardaki güvenlik kamerasına dikkat edin. Depo odasının sağ bitişiğindeki küçük odada ambrosia şişesi bulacaksınız. Odaya girdiğinizde yeni emriniz gelecek: Ajan Navarre'ye rapor ver.

Castle Clinton'ın girişine gidip Anna ile buluşun. Onunla konuşurken "I'm learning as I go" seçeneğini seçin. Size diğer göreviniz hakkında bilgi verecek. Metro merdivene gidin ve Paul ile buluşun. Size bir prod charge ve dairesinin anahtarını verecek. Metro istasyonu merdivenlerinden çıkarken Alex size yeni bir görev verecek.

Hell's Kitchen sokaklarında dolaşın. UNATCO ajanlarına yardımcı olun ve bulduğunuz cesetleri araştırın.

'Ton Hotel'in girişini bulun. Nöbetçiyle konuşun ve otele girin. Sola gidip lobiye ulaşın ve merdivenlerden inerek Gilbert Renton'a yaklaşın. Arkasındaki NSF ajanını öldürün. Gilbert size ikinci katta daha fazla NSF ajanı olduğunu söyleyecek. Gilbert'in ofisine girin ve posta kutularının içindeki anahtarı alın. Bununla ikinci kattaki kilitli kapıyı açabileceksiniz.

İkinci kata çıkmak için ana merdiveni veya asansör boşluğunu kullanabilirsiniz. Asansörle NSF ajanlarının arkasına çıkıyorsunuz. NSF ajanlarını temizleyin ve rehinelerle konuşun. Asansörün yanındaki kilitli kapı Paul'ün dairesine gidiyor. Anahtarınızı kullanın ve içeri girin. Masanın üzerindeki datakübünü okuyun ve Paul'ün odasındaki gizli tablo panelinin şifresini öğrenin: 4321. Tabloyu kenara çekip keypade şifreyi girin. Solda gizli bir oda açılacak. Yerdeki datakübünden Paul'ün kullanıcı adını (pdenton) ve şifresini (chamaleon) öğreneceksiniz. İsterseniz buradaki kişisel bilgisayarı kullanabilirsiniz.

***

'Ton Hotel'den çıkın ve Underworld Tavern'in girişini bulun. İçeri girin ve oradakilerle konuşun. Burada önemli olan kişiler Jack ve Janey. Tavern'den çıkın ve bir adam ve kadının konuşmakta olduğu ara sokağı bulun. Yanlarına gidince bu konuşmanın pek arkadaşça olmadığını göreceksiniz. Adamla konuşun ve onu konuşma seçeneklerinden "10 seconds" ile tehdit edin. Kadınla konuşun. Bu kadın Sandra Renton ve onunla iki kez konuştuğunuzda Smuggler's hideout'ın şifresini öğreneceksiniz: bloodshot.

Şimdi Smuggler'a gidebilirsiniz. Metro istasyonunun yakınındaki girişi bulun, bir kapıya inen merdivenler şeklinde. Diyafonu kullanın, JC şifreyi söyleyecektir. İçeri girin ve asansörü kullanarak aşa-



istasyonundaki rehineleri kurtaracaksınız.

***

Metro istasyonuna yaklaşın. Ana girişten girip merdivenin altındaki NSF ajanlarını temizleyin ve elektrik alanını EMP bombasıyla etkisiz hale getirin.

Metronun içindeki LAM bubi tuzaklarına dikkat edin. İçerideki NSF tehdidini etkisiz hale getirip rehinelerle konuşun ve metroya binin.

Hell's Kitchen istasyonunda metrodan inin. Metrodakilerle konuşun, özellikle de Sally isimli kadın size önemli bilgiler veriyor.

İstasyonun diğer ucundaki



ğı inin.

Alex sizi bubi tuzakları hakkında uyaracak. Önünüzde bir mavi lazer bölgesi bulunuyor. Bu bölgeyi soldaki kontrol paneli üzerinde multitool kullanarak etkisiz hale getirin. Merdivenlerden aşağı inin ve Smuggler'ın odasına girin. Onunla konuşunca size yeraltı NSF laboratuarlarına anahtar verecek ve arkadaşı Ford Schick'e yardım etmenizi isteyecek.

Yeraltı laboratuarına metro istasyonunun yakınındaki kanalizasyon kapağı ile veya otelden girebilirsiniz. Kapağın yerini bulun, Smuggler'ın verdiği anahtarla kapağı açın ve merdivenlerden aşağı inin. Tünelin sonunda bir kırmızı lazer alanı ve savunma tareti göreceksiniz. Lazer alanlarını EMP bombalarıyla, kontrol panellerini kullanarak veya koşarak geçebilirsiniz.

Koridoru takip edin ve lazer alanını takmadan hemen merdivenden çıkın. Buradaki datakübünden giriş şifresi olan 2167'yi öğrenin.

Taretin yanındaki kapağı patlayıcılarla veya maymuncukla açın ve keypade şifreyi girin. Açılan ızgaradan içeri girin ve yeni bir tünele ulaşın. Buradaki kırmızı lazerlerden eğilerek ve sürünerek geçin. Koridorun sonundaki keypadi kullanın ve yine 2167 şifresini girin. Bir sonraki holdeki kameraya dikkat ederek merdivenden yukarı çıkın. Geniş, yuvarlak bir odaya ulaşacaksınız.

Bu bölgede devriye gezen birçok nöbetçi var. Merdivenden indiğiniz gibi sola bakın ve yakındaki nöbetçiyi prod kullanarak sessizce etkisiz hale getirin. Sol duvardaki kapıyı bulun ve içeri girerek oradaki nöbetçide de prod kullanın.

Datakübünü okuyup güvenlik terminali şifresini (MJ12/coupdetat) öğrenin. Odadan çıkın ve sağ duvar boyunca ilerleyip güvenlik terminalini bulun. Kullanıcı adı ve şifreyi girerek tüm kameraları devre dışı bırakın ve kapıları açın. Ayrıca bir sonraki tünele ulaşmak için köprüyü de döndürün.

Köprüden geçin ve holü izleyin. Buradaki MJ12 ajanlarını etkisiz hele getirin ve keypadde 2167 şifresini kullanın.

İçinde iki MJ12 ajanının beklediği su sağaltım kısmına girin. Nöbetçilerden kurtulduğunuzda Alex sizinle temas kuracak. Bu bölgedeki kapılardan soldaki bir güvenlik padi ile korunuyor, ilerdeki kapıda Ford Schick bulunuyor, sağdaki odada birkaç sandık var, sağda ilerdeki iki kapının arkasındaki odada MJ12 ajanları var. Soldaki güvenlik kapısından girip malzeme alın ve MJ12 ajanlarının bulunduğu odaya girip datakübünden MJ12 bilgisayar şifresini öğrenin.

Kimya laboratuarında Ford Schick'i bulun, onunla konuşun ve dışarı çıkmasına yardım önerisi sunun. Bölgeyi MJ12 ajanlarından temizlediyseniz Ford'a onu korurken ilerlemesini söyleyin. Ford'u sonuna kadar takip edin ve yeterince gittiğinizi söylediğinde onsuz ilerleyin. Labdan çıkın ve sokaklara geri dönün.

***

Şimdi sırada jeneratörü bulmak var. Osgood binasının yerini tespit edin ve ister ön kapıdan, ister sağdaki pencereyi kırarak içeri girin. İçerideki yollardan ikisi çatıya çıkarken, bir tanesi sizi tünellere ulaştıracak. Bu yolların hepsinde çeşitli tehlikeler var, taretler ve NSF ajanları gibi. Yavaş yavaş ilerleyin ve NSF ajanlarını uzaktan sessizce öldürün. Çatıda dolaşın ve diğer binalara girerek mal toplamaya çalışın. Ulaşmak istediğiniz bina üzerinde antenler olanı. Ona ulaştığınızda NSF tarafından görülmemeye çalışın. Ya onlardan sakının, ya da sessizce öldürün.

Jeneratör binasının da birçok katı bulunuyor. Çatıdan başlayarak aşağı inmelisiniz. Yavaş harekete edin ve NSF teröristlerinden kurtulun. İsterseniz sandıkları ve diğer objeleri kullanarak görünmeden teröristleri geçebilirsiniz. Her bir merdivenden aşağı inin.

Jeneratörü LAM kullanarak veya odanın çevresindeki patlayıcı varillere ateş ederek yok edin. Jeneratör patlamadan önce bir yere saklanmayı unutmayın çünkü patlama oldukça güçlü oluyor. Jeneratör havaya uçunca Alex size çatıya geri dönmenizi ve



İstediğiniz yola girip diğer tarafa ulaşın.

Bir sonraki koridorda bir kamera ve alarmın yanında bir NSF teröristi var. Dikkatli hareket edin ve kameranın görüş alanının dışından hareket edin. NSF ajanından kurtulun ve cesedinden kanalizasyon kapısı anahtarını alın. Kapıyı açın ve içeri girin. Bir sonraki kısmı da iki şekilde geçebilirsiniz. İsterseniz ilerleyip, lazer alanını ve ardından zıplayarak diğer tarafa geçersiniz. Ya da isterseniz kapının solundaki deliğe girersiniz, içerde sürünerek ve biraz da yüzerek diğer tarafa ulaşırsınız.

Tünelin sonunda iki tane güvenlik robotuyla karşılaşacaksınız. Onlardan kurtulmak için EMP bombası kullanabilir, ya da arkalarını dönmelerini bekleyip tünelde ilerleyebilirsiniz. Sağdaki boşluklarda saklanarak tespit edilmekten kurtulabilirsiniz. Yolun sonundaki odaya girin.

Boruların altındaki multitool'ı ve datakübünü alın. Küpten bir kişisel bilgisayar için şifre (etodd/saintmary) çıkacak. İlerlemeye devam edince Alex'ten helikopter üssünün yakınında olduğunuza dair bir mesaj alacaksınız. Pencereli bir kapıya ulaşıncaya kadar devam edin ve içerideki NSF teröristini görün. İçerideki tek terörist o değil, o yüzden odaya hemen girmeyin. Ayrıca kapının üzerindeki kamera da teröristlere haber verebilir. Kapıyı açın ve NSF ajanını uzaktan öldürün. Sağdan ve soldan gelen diğer teröristlerin kapıya kadar gelmelerine izin verin ve onları ya bir yakın menzil silahıyla, ya da prod veya pepper spray ile etkisiz hale getirin. Bedenlerini araştırdığınızda bir tanesinden güvenlik kapıları için bir anahtar çıkacak.

Odanın ortasındaki ambrosia şişesine yaklaşın. Alex size kayıp olan üç tane şişe olduğunu söyleyecek, geriye bulmanız gereken iki şişe kaldı.

İkinci kata çıkın ve tuvaletteki NSF teröristini öldürüp üzerindeki anahtarı alın. İkinci kattaki kilitli kapıları anahtarlarınızla açın. Ofislerden birindeki saksıyı kenara çekin ve düğmeye basarak gizli paneli açın. İçindeki silahları ve eşyaları alın.

Asıl hedefiniz olan helikopter alanına ambrosia varilinin ötesin-

Gunther'le buluşmanızı söyleyecek. Çatıya çıkın, Gunther ile konuşun ve helikoptere binerek görevi tamamlayın.

### Görev 3: Locate Airfield

Bu bölüme UNATCO HQ'nun hemen dışında başlıyorsunuz. Bodyguardlarla konuşun. Alex'ten emir aldıktan sonra HQ'nun 2. katına gidin ve buradaki Anna Navarre ile konuşun. Manderley'in ofis kapısına yaklaşın ve içeride gizemli biriyle olan konuşmasını dinleyin. Adam ofisten çıktığında içeri girin ve görev amaçlarınızı öğrenin.

Üçüncü kata inin ve Sam Carter'la konuşun. Medlab'a gidin ve Jaime Reyes ile konuşun. Anna'nın ofisinden geçerek hapse ulaşın. Burada az önceki gizemli adamın bir NSf teröristini sorguya çektiğini görüyoruz. Gizli kalın, adam sizi görmesin. Dışarı çıkın ve helikoptere binerek Battery Park'a dönün.

Battery Park'ta dolaşarak metro istasyonuna inin ve istasyonda dolaşmakta olan Harley Filben'i bulun. Harley'le konuşun. Size telefon kulübesindeki keypadden bahsedecek, ona para vererek bilgi alabilirsiniz. Eğer para verirseniz size Shantytown'da Curly'i bulmanızı söyleyecek ve şifreyi verecek: underworld.

Metro istasyonundan Shantytown'a çıkın. Curly'i bulana kadar küçük kulübeleri arayın. Curly ile konuşarak şifreyi söyleyin. Curly size telefon kulübesindeki şifreyi söyleyecek ve yeraltına vardığınızda orada Charlie'yi bulmanızı önerecek.

Tekrar metro istasyonuna dönün ve telefon kulübesindeki keypadi kullanın. Şifreyi (6653) girin, aslında bir asansör olan telefon kulübesi yeraltına inecek. Brooklyn Bridge metro istasyonundan çıkacaksınız. Tüneli izleyin ve sondaki merdivenlere çıkın. Sağa dönün ve Charlie Finn ile konuşun. Size bir iyilik karşılığında yardım edeceğini söyleyecek. Eğer elinizde LAM yoksa metrodaki birinden (bir alt paragrafa bakın) almanız gerekli.

Merdivenlerden çıkın ve Rooks ile konuşun. Katın karanlık kısmındaki El Rey'i bulun ve onunla cephane satın almak hakkında konuşun. Eğer onun için bir iş yaparsanız size LAM verecek. Yapmanızı istediği iş uyuşturucu satıcısı Rock'ı öldürmek. Metro istasyonunun ilk katına dönün ve köşedeki uyuşturucu satıcısını prod veya sniper rifle gibi bir silahla temiz şekilde öldürün. El Rey'e dönün ve LAM'ı alın.

Mağara girişini havaya uçurun, içeri girip iki vanayı da çevirin. Charlie'ye dönünce size kadınlar tuvaletindeki keypad için gerekli olan şifreyi verecek: 5482. Tuvalete girin ve lavabonun altındaki keypade şifreyi girip açılan bölgeye girin.

İlerleyin ve merdivenlerden aşağı inin. Bu bölgede bir çok NSF ajanı var, o yüzden oldukça dikkatli olmalısınız. Mümkün olduğunca çok sayıda NSF'yi temizlemeye bakın. Kevin Bradley'i bulun, NSF liderini görmeniz gerektiğini söyleyecek.

Bölgenin güney tarafına gidin. Güneydeki bir odada etraftaki kutuları ve çöpleri yok edin veya yerlerinden oynatın ve yere yakın bir tuğlayı görün. Tuğlayı oynattığınızda açılan odaya girin. NSF lideri ona yaklaştığınız anda teslim olacak. Onunla konuşarak bilgi alın, sonra da masanın üstündeki mole tuvalet anahtarını alıp dışarı çıkın.

Bölgenin diğer tarafındaki tuvalete gidin. Sağdaki tuvalet kapısında anahtarınızı kullanıp içeri girin. Alex size nerede olduğunuzu bildiren bir mesaj gönderecek.

***

İlerlemeye devam edin, bir yol ayrımına ulaşacaksınız. Sağdaki ve soldaki yollar aynı yere çıkıyorlar, ama iki yolda da farklı engellerle karşılaşacaksınız. Sol yolda lazer alanıyla, sağdakinden de buharlarla uğraşmanız gerekiyor.

deki kapılardan çıkacaksınız. Dışarıdaki teröristleri öldürün. Helikopterin doğru tarafındaki asansörü kullanarak havaalanına ulaşın. Alex'ten bir sonraki göreviniz hakkında bilgi alacaksınız.

**

Havaalanı güvenlik robotlarıyla dolu. Büyük bir ihtimalle hepsini öldürecek kadar cephaneye ve silaha sahip olamayacağınızda, en iyisi mümkün olduğunca onlardan sakınmaya çalışın. Dürbününüzü kullanarak sizden olan uzaklıklarını ve yönlerini tespit edin, sonra da arkalarından hareket etmeye veya görüş menzillerinin dışında olmaya çalışın. (Yakınlardaki varilleri kullanarak robotları yok etmek için yardım alabilirsiniz)

Alex size gönderdiği en son mesajda bir de harita sağlamıştı. Haritayı kullanarak boathouse'un yerini tespit edin. Havaalanının ortasına dağılmış olan sandıkları kullanarak robotlardan saklanın ve karşılaştığınız NSF ajanlarını öldürün. Havaalanının köşelerine gitmemeye özen gösterin, çünkü buralardaki kameralar ve taretler, varlığınız ortaya çıkarıp daha da fazla NSF teröristiyle uğraşmanıza neden olabiliyorlar.

Boathouse'a dikkatlice ulaşın ve ya ön kapıyı kullanıp, ya da yan taraftaki pencereden içeri girin. Burada limanda devriye gezen bir NSF teröristi göreceksiniz, bu terörist elinde bir alev silahı taşıyor. Ondan kurtulmak için uzun menzilli bir silah kullanın. Üzerini araştırıp doğu kapısı anahtarını bulun.

Doğuya doğru ilerleyip doğu kapısına ulaşın. Burada devriye gezen NSF teröristini etkisiz hale getirdikten sonra kilitli kontrol panelini anahtarınızı kullanarak açın ve içerideki düğmeyi kullanarak doğu kapısını açın. Kışlanın içine girdiğinizde içeride bekleyen iki NSF teröristi göreceksiniz. Eğer kışlaya girerken onların dikkatini çekmediyseniz, şimdi onları çok rahat biçimde öldürebileceksiniz.

Kışlayı araştırın ama merdivene özel ilgi gösterin. Merdivenin arkasına doğru yürüdüğünüzde duvarın alt kısmında bir tuğla fark edeceksiniz. Tuğlaya dokunduğunuzda depo odasına giden pasaj açılacak. İçerideki eşyaları toplayın ve kışla yurdu anahtarını alın.

Kışlanın ikinci katına çıkın ve kilitli olan kapıyı açmak için anahtarlarınızı kullanın. Buradaki dört dolaptan bir tanesi kilitli değil. Bu dolabın içinde hangar keypadının şifresini verecek bir datakübü bulunuyor: 5914. Diğer dolaplarda da çeşitli cephaneler ve araçlar bulabilirsiniz.

***

Koridorun sonundaki keypade yaklaşın ve şifreyi girin. Hangara girdiğinizde artık NSF için çalışmaya başlayan Paul'den bir mesaj alacaksınız. 747'nin önünde Paul ile konuşun. Sizi UNATCO'nun isteklerini uymamaya ikna etmeye çalışacak. Konuşmanız bittiğinde 747'ye yaklaşın ve merdivenleri kullanın.

Kontrol odasına çıkan merdivenleri bulun ve özel bölmelerin anahtarını alın. Uçağın arka tarafına yürüyün ve kapıyı açmak için anahtarınızı kullanın. İçeride Juan Ivanovich Lebedev ile karşılaşacaksınız. Anna size katılacak. Şimdi burada vermeniz gereken önemli bir karar var. Ya UNESCO'nun isteklerine uyarsınız ve Juan'ı öldürürsünüz, ya da Paul ile (yani kardeşinizle) birlik olup Juan'ın hayatını bağışlarsınız. Eğer Juan'ı öldürürseniz Anna sizi tebrik ediyor. Eğer yaşamasına izin verirseniz Anna yine de onu öldürüyor.

Juan öldükten sonra uçakta geriye dönün ve kargo kısmına inen merdivenleri bulun. İçeride son ambrosia fıçısını bulacaksınız. Yanına yaklaştığınızda görev amacı tamamlanmış olacak. Buradaki tamir robotunu kullanarak bioelektrik enerjinizi şarj edin. Kargo kısmındaki eşyaları inceleyin, içeride işinize yarayacak şeyler bulacaksınız. Juan'ın odasındaki datakübünden aldığınız şifre ile (9905) kargo kısmının sonundaki suspension crate'i açın ve içerisinden augmentation canister'i alın.

Bu bölümü bitirmeniz için yapmanız gereken tek bir şey kaldı: Havaalanındaki helikoptere gitmek. Havaalanında sizi Gunther ve Jock bekliyor. 747'den aşağı inin, hangardan çıkın ve havaalanına geri dönün. Haritadan da yardım alarak helikopter platformuna gidin ve Gunther ile konuşun. Helikoptere bindiğinizde üçüncü görevi tamamlamış olacaksınız.

Bu iki bölümü bitirdikten sonra oyunun mantığını yavaş yavaş anlamışsınızdır sanırım. Bir yerde takıldığınız zaman yapmanız gereken etrafı araştırıp kapıları falan açan keypadler bulmak ve bunlar için de insanlarla konuşup, dataküpleri bularak şifreleri elde etmek. Eğer hacking beceriniz yüksekse bu işi kendiniz de yapabileceksiniz. Dediğim gibi Deus Ex çok serbest ve komplike bir oyun çünkü.

**Eser Güven**



# FALLOUT 2 Bölüm 2

**Nükleer savaş sonrası RPG ve Strateji**

## NAVARRO

Arroyo köyüne döndüğünüzde yeni bir sorunla karşı karşıya kalacaksınız, çünkü köydekiler artık köyde değiller. Başta en büyük quest olarak gördüğünüz G.E.C.K.'ı bulmak, artık yerini daha büyük bir queste bıraktı: kabilenizi bulmak. Navarro'da bulmanız gereken iki önemli şey var: San Francisco Bay'deki gemide kullanacağınız Key Fob ve en son model bir Power Armor. Ancak burada bulacağınız bir şey daha var ki size büyük fayda sağlayacak: Verti-Bird planları. San Francisco'da buna çok büyük ödemeler yapabilecek biri bulunuyor çünkü.

Ne kadar sıkı donanmış olursanız olun, Navarro'da karşılaşacağınız kişiler hiç de kolay olmayacaklar. Ne zaman savaşacağınıza çok iyi karar vermelisiniz. Çoğu zaman konuşmak, savaşmaktan çok daha fazla experience kazandıracak.

Buraya vardığınızda karşılaşacağınız ilk kişi Chris olacak. Onun bahsettiği askeri üsse zaten gittiğinizden, yalan söylediğini biliyorsunuz. Ona yeni asker olduğunuzu söyleyin. Size inanması lazım, eğer inanmazsa onu yardım çağıramadan öldürün. Arkasındaki kulübenin içindeki kapağı kullanarak üsse girebilirsiniz.

Üsteyken Commanding Officer'ın ofisine gidin. Buradaki amacınız Key Fob'u almak. Eğer girdiğinizde Key Fob ortalıktaysa sorun yok, hemen onu alın ve üssü terk edin. Eğer bu işe yaramazsa nöbetçiye ofisi temizlemeye geldiğinizi söyleyin. İçeri girin, Commanding Officer'i öldürün, dolabını havaya uçurun ve Fob'u çalın. Şimdi üsten çıkmak için karşınıza çıkan askerlerle savaşmanız gerekiyor. Hemen üssü terk edin ve San Francisco'ya doğru yola çıkın.

### Yan Questler

- Güneydoğu binasındaki teknisyenlerle konuşun.
- Üssün güney tarafındaki binaya girin. Burada Cookie the Cook ile karşılaşacaksınız, onunla konuşun ve devam edin.
- Quincy'i bulana kadar etrafta dolaşın. Verti-Bird hangarından iki bina uzakta çalışıyor. Eğer Teknisyenlerle konuştuysanız size Verti-Bird planlarının bir kopyasını verecek.
- Verti-Bird hangarındaki Raul ile konuşun ve Quincy'nin onun hakkında söylediği kötü şeyleri anlatın. Quincy'e gidince dolaplarını araştırın. Dr. Schreber'in ofisindeki mekanik köpek K-9 için parçalar bulacaksınız.
- İlk kata gidin. Ana bilgisayara girin ve şifre olarak "Snooky" kelimesini kullanın.
- Dr. Schreber'i görmeye gidin. Ofisi ses geçirmez olduğundan ona istediğinizi yapabilirsiniz, kimsenin onu öldürdüğünüzden haberi olmayacak nasıl olsa. Verti-Bird hangarından aldığını parçalarla K-9'u çalıştırabilirsiniz.
- Xorn the Deathclaw'ı serbest bırakın. Bunu yaptığınızda büyük bir ihtimalle gizli kimliğiniz ortaya çıkacağından önce Fob'u almış olduğunuzdan emin olun, tabii gizlilik umurumda değil diye düşünen kötü çocuklardan biri değilseniz.

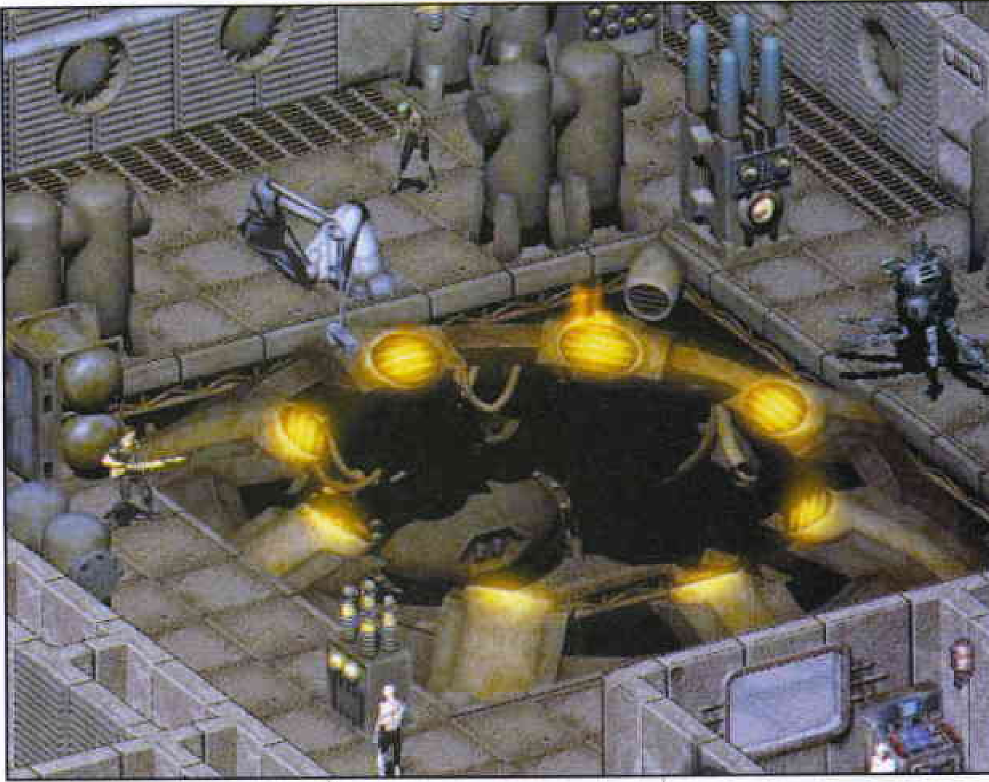
### NEW RENO

New Reno oyundaki en büyük yan quest diyebiliriz. Buraya hiç gelmeseniz de Fallout 2'yi bitirebilirsiniz, ama bence burayı görmenin size kazandıracağı çok şey var.

### Yan Questler

- Hiçbir ailenin en son questini, diğer ailelerin son questlerinden önceki questlerini tamamlamadan tamamlamayın. Bir ailenin adamı olduktan sonra diğer ailelerin yanına gidemezsiniz. Ailelerin en büyük kişilerini ateş etmeden de öldürmeniz mümkün, mesela Wright çocuklarına silah vererek veya Salvatore'nin oksijen tüplerini alarak.
- Desperado Casino'ya girin. İçeride Little Jesus Mordino'yu arayın. Ona saygıyla davranırsanız sizi babası Big Jesus Mordino ile tanıştıracak.
- Big Jesus Mordino eğer sizden hoşlanırsa, size üç tane iş verecek:
- Bir karton kutuyu Mordino'nun uyuşturucu test merkezi olan Stables'a götürün. Stables laboratuarında bilim adamı Myron ile tanışacaksınız. Eğer NPC sınırınız dolmadıysa Myron grubunuza katılacak.
- Golden Globe porno film şirketinden sigorta parasını alın. Bu şirketi Ark Club'ın güneydoğusunda bulabilirsiniz.
- Son olarak Mordino sizden Salvatore ailesinin başı olan Louis Salvatore'yi temizlemenizi isteyecek. Onu Salvatore barının üst katında bulabilirsiniz.
- New Reno'daki bir diğer büyük aile Bishop'lar. Onları Shark Club'ta bulabilirsiniz. Ama Mr. Bishop ile konuşmak için öncelikle Vault City'deki Thomas Moore ile konuşmuş olmanız gerekiyor. Aksi halde Mr. Bishop ile konuşamazsınız. Bishop'ın güvenini kazandığınızda size şu işleri teklif edecek:
- New California Republic'teki Roger Westlin ile kibarca ilgilenin.
- NCR'nin başkanı Carlson'u





öldürün. Onu NCR'deki evinde bulabilirsiniz. Girmek için Gunthar'dan alacağınız giriş iznini kullanın. Eğer NCR'deki Merk ile arkadaş olursanız, Carlson'un bodyguard'ı sorun olmayacaktır.

- Buradaki üçüncü büyük aile olan Salvatore'lerden şu işleri alacaksınız:
- Pretty Boy Lloyd'u bul ve Mr. Salvatore'e olan borcunun tahsil et. Lloyd'u Desperado Casino'nun bodrumunda bulabilirsiniz.
- Diğer göreviniz Mr. Salvatore için bir işte nöbetçi olarak çalışmak.
- New Reno Arms Shop'taki Eldridge'i ziyaret ederek bazı çok iyi silahlar veya Vault 13'teki Gruthar'ın istediği Voice Activation Chip'i satın alabilirsiniz. Alt katta oldukça iyi mallar var. Algeron ile konuşup silah geliştirmelere alabilirsiniz.
- Şehrin doğu tarafında Wright mansiyonunu bulacaksınız. Bunlar, New Reno'da hüküm süren ailelerin dördüncüsü. Bu aileyle ilgili olan görevler ise şöyle:
- Mr. Wright'ın oğlu Richard aşırı dozda uyuşturucudan ölmüş ama Mr. Wright bunun arkasında başka bir şey olduğuna inanıyor. Richard'ın odasını araştırın ve Jet kutusunu Renesco'ya götürün. Renesco size Jet'in zehire bulandığını söyleyecek. Buradan da Mr. Salvatore'nin bu cinayetin ardındaki isim olduğunu bulmak çok basit.
- Mr. Wright oğlunun nasıl öldürüldüğünü öğrendiğinde sizden onun için Sierra Army Depot'u kontrol etmenizi isteyecek. Buradaki taretler oldukça zorlu, o yüzden bir Sniper Gun edinin ve onları menzillerinin dışından halletmeye çalışın. Ayrıca çabucak onların yanlarına kadar girerek de taretleri etkisiz hale getirmeniz mümkün.
- Eğer New Reno'ya arabanızla gelirseniz T-Ray onu çalacak. Arabanızı T-Ray's Chop Shop'ta bulabilirsiniz. Herkesi öldürüp arabanızı geri alabilir veya bunun için T-Ray'e blöf yapabilirsiniz.
- Hiçbir ailenin en son questini, diğer ailelerin son questlerinden önceki questlerini tamamlamadan tamamlamayın. Bir ailenin adamı olduktan sonra diğer ailelerin yanına gidemezsiniz. Ailelerin en büyük kişilerini ateş etmeden de öldürmeniz mümkün, mesela Wright çocuklarına silah vererek veya Salvatore'nin oksijen tüplerini alarak.
- Bu şehirdeki yarışmaya katılarak boks şampiyonu olabilirsiniz. Bunun için hand to hand becerinizin yüksek olması gerekli. Mr. Bishop's Casino'nun bodrumunda size yardımcı olacak levhalı eldivenler bulabilirsiniz.

### THE SIERRA ARMY DEPOT

Yine aynı durum söz konusu burada da. Tamamen bir yan quest bölgesi, yani oyunu bitirmeniz için gelmenize gerek yok. Yine aynı şeyleri tekrarlayayım bari: bir yan quest bölgesi demek çok daha fazla experience ve çok daha gelişmiş bir karakter demek. Özellikle bu bölgede bazı güçlü silahlar ve yeni bir grup üyesi edinebilirsiniz. New Reno'daki Mr. Wright size yapmanızı istediği şeyleri söylemiş olmalı. Eğer öyleyse üssü onun söylediği halde terk ettiğinizde sizi oldukça cömert biçimde ödüllendireceğinden emin olabilirsiniz. Bu bölgede hiçbir yan quest olmadığından, bölümün tam çözümünü yazalım.

Ana kapıdaki cesetlerin üzerlerini araştırın ve nöbetçi taretleri yok edin. Nöbetçi kulübesindeki mermiyi alın, onu ana kapının doğusundaki havan topuna yerleştirin ve ana kapıya doğru ateşleyin. Biraz gürültülü bir maymuncuk oldu gördüğünüz gibi. Üsse girmeden önce jeneratörlerin arasına girin ve enerji düğmesini açın. Böylece üssün büyük bir kısmı acil durum enerjisine geçecek ve etrafta daha rahat dolaşabileceksiniz. Şimdi ana kapıdan girin ve masayı araştırın. Burada bulduğunuz şifreyi kullanarak ana terminale girin ve bölümdeki güç kalkanlarını kapatın. Eğer bu kalkanları kendiniz kapatmak isterseniz, repair becerinizi kullanabilirsiniz.

Katın batı tarafındaki sağlık dolaplarına gidin ve Dixon'ın göz yuvarlağını alın. Bunu ikinci ve üçüncü kata çıkan asansörlere erişmek için kullanın. Burada bir sürü müthiş donanım bulacaksınız, istediklerinizi toplayın. Üçüncü katın ortasında Skynet bulunuyor. Onun beynini, katın kuzeydoğu odasında bulunan beyinsiz Robobrain'e nakledebilirsiniz. Bu hayali gerçeğe çevirmek için gerekli malzeme dördüncü katta bulunuyor. Üçüncü katın kuzeydoğu köşesinde Gen. Clifton'ın göz yuvarlağını bulacaksınız. Onu kullanarak asansörü dördüncü kata çıkarın.

Yeni yol arkadaşınızı çalıştırdıktan ve yüksek teknoloji silahlarını cephaneliğinize ekledikten sonra artık dışarı çıkıp questinize devam edebilirsiniz.

### THE NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Eğer Vault 15'te bulunduysanız ve Vault 13'ün yerini öğrendiyseniz aslında buraya gelmenize de gerek yok. Ama yine de burada da yapılacak bir sürü iş ve öldürülecek bir sürü insan var. Eğer Vault 15'e gitmediyseniz burada Vault 13'ü bulmanın üç yolu var: NCR başkanı Tandi'nin görevini yaparak, Doc Jubilee'in ofisindeki Velvet Elvis'in yardımıyla, Deathclaw'ları takip ederek.

### Yan Questler

- Şehre girerken yolda Vortis the Slaver ile konuşun. Eğer Slaver's Guild'in üyesiyseniz onun adamı olabilirsiniz. Sizden NCR Rangers'ın içine sızmanızı isteyecek. Rangers bir kölelere özgürlük grubu. Onların gizli üssünü şehir sektörünün doğu tarafında bulabilirsiniz. Eğer yüksek Karma derecesine sahipseniz üssün gerçek amacını ortaya çıkarabilir ve Elise ile iş hakkında konuşabilirsiniz. Eğer iyiliksever bir oyuncuysanız Vortis'e geri dönüp köleleri serbest bırakabilirsiniz. Elise sizi Rangers'a üyelikle ödüllendire-




cektir.

- NCR'de yeraltının başında Merk bulunuyor. Onu pazar kısmının batı kenarındaki binada bulabilirsiniz. Size teklif edeceği birkaç iş var:
- NCR şehrinin merkezinde vaaz veren Enlightened One'ı öldürün.
- Dr. Henry'den bazı kağıtlar almanız gerekiyor. İyi doktorumuzu NCR şehrinin batı kısmında bulabilirsiniz. Onu öldürmeyin, sonuçta evi polis merkeziyle yan yana duruyor. Onu biraz tehdit ettiğinizde istediğin kağıtları size verecektir.
- Rawhide salonunda Lenny the Super Mutant'ı ziyaret edin. Onunla yumruk yumruğa dövüşün ama bu sırada grup arkadaşlarınızı dövüşten uzakta tutun ki onu öldürmesinler. Ölmeye yaklaştığında pes edecektir.
- Westin'in çiftliğine gidip pek de sıradan olmayan bir sığır koruma operasyonuna katılın. Bu işin gerçek yüzünü şehrin kuzeybatı köşesindeki Duppo'nun genel mağazasında bulunan Duppo'dan veya Sheriff Dumont'tan öğrenebilirsiniz. Oraya vardığınızda Felix sizi otlağa götürecektir. Burada size bir çift Deathclaw yaklaşacak. Bir süre bekleyin, onların konuştuğunu göreceksiniz. Eğer yeterince Boy Scout Handbook okuduysanız onları Vault 13'e kadar takip edebileceksiniz.
- Şehir sektörünün güneybatısında Dr. Jubilee bulunuyor. Ondaki Elvis resmini 10.000 papele alırsanız resmin arkasında Vault 13'ün yerini gösteren bir harita bulacaksınız.
- Eğer Vault 13'ün yerini bulmanın daha ucuz bir yolunu arıyorsanız polis merkezine gidip Oswald'dan Vault 15'in yerini öğrenebilirsiniz. Tabii yine de Vault 15 görevlerini tamamlamanız gerekiyor Vault 13'ün yerini öğrenmek için. Ama yine de 10.000 papel bayılmaktan iyidir.
- Başkan Tandi ile konuşun. Tandi'nin iki sorunu var: Öncelikle Vault 15'te bulabileceğiniz bilgisayar parçalarını istiyor. İkinci olarak da Vault 15 Raiders ile ilgili sorunlar yaşıyor. Eğer ona yardım etmeyi kabul ederseniz size Vault 15'in yerini söyleyecek, bildiğiniz gibi Vault 15'in yerini bulmak demek Vault 13'ün yerini bulmak demek, bu da Enclave'in yerini bulmak demek.
- Carlson buranın genel başkanı. New Reno kısmının açıklamasında onun hakkında bilgi bulabilirsiniz. Kurşunlarınızı denemeniz için iyi bir hedef oluşturuyor :)

## SAN FRANCISCO

Evet işte en sonunda mutlaka uğramanız gereken bir yere gelebildik. Bu yer sayesinde Enclave'e ulaşmak için tek şansınız olan gemiye bineceksiniz. Ama gemiyi yola çıkarabilmek için öncelikle gerçekleştirmeniz gereken üç şey bulunuyor. İlk olarak Navarro Military Base'deki Commanding Officer'ın ofisinden Key Fob'u almış olmalısınız, ikinci olarak Vault 13'ten topladığınız parçalar sayesinde geminin Nav-Computer'ını (Yön Bulma Bilgisayarı) tamir etmelisiniz, son olarak da tankere yakıt doldurmalısınız. Eğer açıklamayı takip ediyorsanız zaten Navarro ve Vault 13'e gitmişsinizdir ve elinizde Key Fob ve Nav-Computer parçası vardır. Eğer bu parçalara sahip değilseniz ilgili kısımları okuyun ve bu parçaları temin edin. Şimdi yapmamız gereken tankere yakıt bulmak. Bunu yapmanın da iki ana yolu bulunuyor (ayrıca yan questlerde okuyabileceğiniz başka yolları da var, hepsini okumadan hangisini seçeceğinize karar vermeyin):

1) Emperor of Shi'nin sağ kolu olan Ken Lee ile konuşun. Eğer Hubologist'lerin liderini öldürürseniz ve Verti-Bird planlarını (Navarro üssünden bulduğunuz) verirseniz sizi Emperor ile görüştürecek. Şimdi Emperor'dan yakıt alabilirsiniz.

2) Uzay gemisinin yanındaki Dave Handy ile konuşun. Bu zavallı adamcağız bir hubologsst olan Vikki Goldman'e aşık olmuş. Onun için Vikki ile konuşun ve geri dönüp iyi haberleri Dave'e verin. Geminize yakıt dolduracaktır.

Elbette geminin yakıtını doldurmak San Francisco gibi bir yerde yapabileceğiniz tek şey değil.

## Yan Questler

- Biraz Kung Fu müsabakasına ne dersiniz. Arenaya gidip ister Lao Chou tarafından yönetilen iyiliğin kuvvetlerine, ister Lo Pan tarafından yönetilen kötülüğün kuvvetlerine kaydınızı yaptırın.
- Shi-Town'un batı tarafında bir Brotherhood of Steel üssü bulunuyor. Onlar da Verti-Bird planları istiyorlar ve bunun karşılığını

oldukça cömert biçimde veriyorlar.

- Hubologist'lerin yöneticisi AHS-7'yi Hubologist üssünün batı odasında bulabilirsiniz. Sizin için birkaç temizlik görevi var. Listenin ilk sırasında gemide çalışan Badger isimli bir çocuk yer alıyor. İkinci sırada Emperor'un kendisi var. Eğer Emperor'u çok zorlu bulursanız, onun baş adamı Ken Lee'yi de öldürebilirsiniz.
- Hubologist üssündeyekn güneydoğu odasındaki Crocket'in Mark II Power Armor'unuzu sertleştirmesini isteyin. Enclave'de mümkün olan en iyi zırha ihtiyaç duyacaksınız çünkü.
- Emperor'un sarayında Dr. Jing ile konuşun. Sertleştirilmiş Power Armor karşılığında, size Enclave'e gidebilmeniz için gerekli olan yakıtı bulabileceğini söylüyor.
- Gemide Badger ve Chip ile tanışacaksınız. Chip dalağını istiyor. Dr. Wong 1000 dolar karşılığında bunu Chip'e geri takıyor. Badger sizden kız arkadaşı Suze Randall'ı istiyor. Onu kargo kısmında saklanırken bulabilirsiniz. Kargo kısmındaki tüm yaratıkları öldürün ve Suze'u alıp Badger'a geri dönün. Ana bilgisayara sızacak ve gemi için yakıt çalacaktır. Punk's Squat'tan Kontrol Odası'na giden merdivenleri göreceksiniz. Bunları kullanarak Captain Meyers'e ulaşın, onunla konuşun, bilgisayarına girin ve Enclave'e doğru olan yolculuğunuza gönül rahatlığıyla başlayın.

**THE ENCLAVE**

İşte burası, tüm oyun boyunca ulaşmaya çalıştığınız ama bunu çok geç öğrendiğiniz yer. Kaynar plazmaların, soğuk ve sert çelikle birleştiği yer: Enclave. Şimdiden söyleyeyim, yalnızca Gizli Ajan Horrigan'ı öldürerek Enclave'i tamamlamanız mümkün. Bu bölümde sadece güce değil, aynı zamanda karizma ve görünmezliğe de çok ihtiyaç duyacaksınız. İşte size bu zorlu bölümü bitirmenin yolu:

Gemiyi limana yaklaştırın. Mark II Power Armor'u giyin ve grubunuzun diğer elemanlarını burada bırakın. Üssün büyük bir kısmını bu Mark II Armor'u giymeniz sayesinde fark edilmeden gezebileceksiniz, ama eğer yanınızda bir de normal görünümlü bir arkadaş taşırsanız etrafınız bir anda birbirinden sinirli düşmanlarla çevrilecektir. Her ihtimale karşı arkadaşlarınızı mümkün olduğunca uzakta bırakın. Giriş koridorundan geçin. Güneydoğu köşesinde Turret Control Terminal bulunuyor, bu bilgisayara erişerek buradan çıkmadan önce güvenlik taretlerini Horrigan'a çevireceksiniz. Yanından geçerken Sergeant Granite'e merhaba deyin. Buradan çıkarken onun yardımını isteyeceksiniz (her ne kadar çok da gerekli olmasa da).

Bu ilk katın kuzeybatı köşesinde oldukça iyi mallar bulunuyor. Ama onlara ulaşmak için Mecha Bot'ların yanlarından gizlice geçmeniz gerekli. Yeterince silah ve cephane depoladıktan sonra esir tutma katına inin. Burada Kabilenizin Elder kişisini ve Vault 13'ün sözcüsü Martin Frobisher'ı bulacaksınız. Elder'in odasının bitişiğindeki kapıdan çıkarak bir sonraki kata inin.

Burada dokuz karelik bir güvenlik bariyeri bulacaksınız. Nöbetçilerin çoğu kuzeydoğuda ve güneybatıda bulunuyorlar. Güneye doğru çıkarak Enclave'in içerilerine doğru ilerlemeye devam edin. Bir sonraki kat araştırma ve yönetici katı. Sağınızdaki ilk kapı Lt. Col. Curling'in ofisi. Eğer karizması yüksek bir karaktere sahipseniz Curling ile konuşarak onu Enclave'de yaşayanları öldürmek konusunda ikna edebilirsiniz, aksi halde Curling'i öldürmeniz gerekiyor.

Bu katın kuzeydoğu kısmında Başbakan Bird'ün, hemen bitişiğinde de Cumhurbaşkanı Richardson'ın ofisleri bulunuyor. Çoğu oyuncu burada güvenlik kart anahtarını almak için cumhurbaşkanı Richardson'ı öldürüp zorunda kalacak. Bunu yaptığınızda üssün giriş holündeki nöbetçi taretler Gizli Ajan Horrigan'a karşı dönecekler.

Reaktör katına inin. Enclave'in enerji santralini kontrol eden bilgisayarı havaya uçurun. Bunu yaptığınız zaman nükleer sızıntı başlayacak ve Enclave'de nükleer reaksiyon zinciri başlayacak.

Bilgisayarı havaya uçurduktan sonra geminize ulaşıp buradan tüymeniz için tam dokuz dakikanız var. Girişe geri dönün. Giriş koridoruna girmeden önce Sgt. Granite ile konuşun. Eğer inandırıcı olursanız onu size Horrigan'ı yenmenizde yardımcı olmaya ikna edeceksiniz. Öyle yada böyle, giriş koridoruna gizlice girin ve Turret Control Terminal'e yanaşın. Cumhurbaşkanının kart anahtarını kullanarak taretleri Horrigan üzerinde kullanın (öncelikle yardım seçeneğini seçip, sonra da isyan karşıtı (counter insurgence) seçeneğini seçin). Gemiye binin ve üsten uzaklaşın.

Ben oyunu ilk oynadığımda güvenlik taretlerini kullanmayı akıl edememiştim. O ufacık odada hem taretlerle, hem de Horrigan ile uğraşmış ve bu müthiş savaşı yaklaşık 2.5 saatte (save – load dahil) kazanmıştım. Eğer kendinize güveniyorsanız ve zorluklardan hoşlanıyorsanız oyunu bitirdikten sonra önceki bir kaydınızı yükleyip bu zor savaşı kazanmayı siz de bunu deneyin. Şimdiden uyarayım, yanlış hatırlamıyorsam Horrigan maksimum HP'ye (yanılmıyorsam 999'du) sahip olan bir düşman, işiniz çok zor yani.

Neyse böylece Fallout 2 de sona ermiş oldu. Eminim ki tadı damağınızda kalmıştır. Aslında oyun devam ettiğinden yapmadığınız questleri geri dönüp tamamlayabilirsiniz artık. İyi eğlenceler.

**Eser Güven**



# ALONE IN THE DARK 3

**Vahşi Batı'da zombilerden kurtulma rehberi...**

Hatırlar mısınız, eskiden adventure oyunlarının çözümleri değişik bir teknikle verilirdi. Çözümü hikaye gibi anlatmak yerine, sırayla yapmanız gereken şeyler adım adım yazılır, böylece herkes anlamadığı bir yer kalmadan oyunu bitirebilirdi. Benim genelde (daha doğrusu şimdiye kadar hiç) böyle bir çözüm yazmadığımı biliyorsunuz, ama bu sefer prensiplerimi değiştiriyorum ve size Alone in the Dark 3'ün adım adım çözümünü veriyorum. Böylece sanırım şurada ne yapılacağını bulamadım tarzı bir sorununuz olmayacak. Ayrıca yalnızca takıldığınız yerin cevabını alıp, oyuna kendiniz devam edebileceksiniz. Hep söylediğim bir şey var aslında, kaliteli oyunlar (kaliteli oyundan kastım gerçekten üzerinde zaman harcamaktan pişman olmayacağınız tarzda oyunlar bu sırada) çok sık gelmiyor ve böyle bir oyun yakaladığınızda da takıldığınız en ufak bir yerde hemen çözüme bakmak veya gelecek ayki dergiyi beklemeden sormak yerine azıcık daha uğraşsanız, oyundan daha fazla zevk alacağınıza eminim. Ama bunun yanı sıra elbette biliyorsunuz ki yazdığım tüm oyunlarla ilgili tüm sorularınızı en kısa sürede cevaplamaya çalışıyorum ve de bundan şikayetçi değilim. Tabii bazen geçen ay Diablo 2 yazısının içinden 100. level olma ısrarına cevap verdiğim bir arkadaşın yazdığı gibi hem bana, hem de Cem'e hakaretler yağdıran mailler de geliyor ama (aslında mailler demek yanlış, çünkü şimdiye kadar aldığım tek olumsuz maildi bu) bilirsiniz, doğru söyleyeni dokuz köyden kovarlarmış. Bundan sonra bu tarzdaki maillere hiç bir şekilde cevap yazmayacağımı da buradan belirteyim. Sonra "haha bi sürü küfür yazdım, cevap yazmak yemedi" şeklinde düşünenler olmasın (çoğul yazıyorum ama tekrar belirteyim bu yalnızca bir kişi için geçerli). Neyse yaaa, amma doluymuşum baksanıza. Artık bu kadar muhabbet yeter sanırım, gelelim zamanının canavar oyunlarından Alone in the Dark 3'ün eksiksiz tam çözümüne. Öncelikle Winamp'ı açıp Testament – Alone in the Dark'ı açayım da bari tam oyun ortamı yaratmış olayım. Let's begin!

## 2. THE BEGINNING

Slaughter Gulch'a girin.
Salonun sağındaki Gas Can'i alın.
Salona girin.
Ortadaki masadan Key'i alın.
Sahneden Maraca'yı alın.
Salonun köşesinden Oil Can'i alın.
Projektör üzerinde Gas Can'i kullanın.
Barın yanındaki küçük odadan Box of Matches'i alın.
Barın arkasına yürüyün ve elinde silah olan adamın size ateş etmesine izin verin. (Merak etmeyin size zarar veremiyor)
Barın arkasındaki dolabı arayın.
Wood Alcohol'ü alın.
Bottle'ı alın.
Flask'ı alın.
Bottle'ı fırlatın.
Token'i alın.
Token'i piyanonun sol tarafında kullanın.
Oil Lamp'i alın.
Barın arkasındaki soldaki boynuzu itin.
Orada durun ve elinde silah olan adamın tüm kurşunlarını harcamasını bekleyin, sonra da onunla dövüşün (silahlı veya silahsız fark etmez)
Ace of Diamonds'ı alın.
Gold Bullet'i alın.
Yerdeki kapaktan aşağı düşün.
(Eğer token'i piyanoda kullanmadıysanız) Oil Lamp'i alın.
(Oil, matches ve lamp'i kullanarak) Oil Lamp'i yakın.
Duvardan Cane'i alın.
Posteri okuyun.
Soldaki fıçı kapısı üzerinde "Open/Search" (Aç/Ara) kullanın.
Yılanlardan korunmak için Maraca kullanın.
Merdivenden tırmanın ve hücreye girin.

## CHAPTER 1

Silahşörü öldürün.
Stone'u alın.
Hücre kapısında Cane'i kullanın.
Cell Key'i alın.
Silahşörü tekrar öldürün.
Stone'u fırlatın.
Amulet'i alın.
Sarhoşun önüne Wood Alcohol'ü koyun.
Flask'ı alın.
Desk üzerinde "Open/Search" yapın.
Sheriff's Badge'i alın.
Bullets for a Winchester'i alın.
Silah dolabında Key'i kullanın.
Winchester'i arayın ve alın.
Posterleri okuyun.
Diğer odadaki odun ocağını açın ve büyük elemanı öldürün.
Çift kapının önüne büyük dolabı itin.
Dolabı açın.
Shotgun'ı alın.
İp merdiveninden tırmanın.

## CHAPTER 2

Whip'i alın.
Kırmızı ışığın altından koşun (yanık olmadığı zaman)
Voodoo Hangsman's Rope'u alın.
Cast Iron Plate'i alın.
Cartridge Belt'i alın.
Cast Iron Plate'i kullanın.
Silah kullanan adam üzerinde Whip'i kullanarak Bag Full of Gold Coins'i alın.
Gold Bullet'i Winchester üzerinde kullanın.





Kötü adamı vurmak için Winchester'i kullanın.
Sack Full of Scorpions'ı alın.
İstediğiniz bir silahla çelik kapıya ateş edin.
İçeri girdiğinizde Oil Lamp'i kullanın.
Nefes alamadığınızda Voodoo Hangman's Rope'u kullanın.
Yerdeki kapakta Sack Full of Scorpions'ı kullanın.
Kolu itin.
Kapağın arkasında "Open/Search" yapın.
A Stick of Dynamite'i alın.
A Piece of Dried Meat'i alın.
Köşeden geri dönün ve iki silahşörü öldürün.
Küçük odaya girin ve Gatling Gun'ı alın.
Flask'ı alın.
Fıçının arkasından Short Fuse'u alın.
Short Fuse'u kullanın.
Kapıyı kapatan silahşörün kurşunlarından sakının.
Kapıyı tekrar açın.
Fıçının arkasındaki duvardaki çatlakta Stick of Dynamite'i kullanın.
Dinamiti yerleştirdiğiniz yerde Box of Matches'i kullanın.
Odadan çıkın ve duvarın patlamasını bekleyin.
Geri dönün, duvarda açılmış olan delikten geçerek üzerinde ok resmi olan taşın üzerinde durun.
Kapıdan geçin ve pasajdan aşağı doğru ilerleyin.
Diğer bir silahşörle karşılaşacaksınız, onu da öldürün.

### CHAPTER 3

Makinede Sheriff's Badge'i kullanın.
Makinenin yanında Whip'i kullanarak makineyi çalıştırın (kırbacınızı kaybedeceksiniz)
Yeni açılan kapıdan geçin.
Flask'ı alın.
Kalasın sonundan Bullets for Winchester'ı alın.
İyi bir koşma mesafesinden başlayarak kalasın üzerinde koşun ve diğer binaya atlayın.
Tüm lambalarda Matches'i kullanın.
Duvardaki haritayı okuyun.
Sheet from Newspaper'ı alın.
Saat üzerinde Dried Meat'i kullanın.
Token'ı alın.
Köşedeki Night Valet'i alın.
Resmin yanındaki Flask'ı alın.
Kid resmin içinden atlayınca, siz de aynısını yaparak resimden geçin.

### CHAPTER 4

Yatağın kenarında "Open/Search" yapın.
Arrow'u alın.
Cupid üzerinde Arrow'u kullanın.
Giysi dolabı üzerinde "Open/Search" yapın.
30/30 Bullet'i alın.
Bulb'ı alın.
Pearl'u alın.
Aynayı itin.
Key'i alın.
Resimden geri dönün ve hole girin.
Costume Jewelry Ring'i alın.
Kapıda Key'i kullanın ve odaya girin.
Diamond Ring'i kullanın.



Ejderha figürü üzerinde Diamond'ı kullanın.
Bullets for Winchester'ı alın.
Flask'ı alın.
Instruction Sheet'i alın.
Diary'i alın.
Arkasındaki balkonda bir silahşörün olduğu kapının önüne yürüyün.
Night Valet'i yere koyun ve silahşörün ölümünü seyredin.
Panjuru indirerek aradaki boşlukta bir köprü oluşturun.
Odaya girin ve masayı araştırın.
Key'i alın.
Shutter Release'i alın.
Instruction Sheet'i alın.
Flash'ı alın.
Lavabonun arkasındaki duvardaki resimlere bakın.
Koridora geri dönün.
Bulb'ı kullanın.
Shutter Release'i kullanarak flaşı hazırlayın.
Kalan kapıda Key'i kullanın.
Yerdeki çember şeklinin oraya yürüyün.
İki kafalı yaratıktan sakınırken Flash'ı kullanın, böylece yaratık ölecek.
Piyanoda Token kullanın.
Dolabın üzerindeki dartı vurun.
Dolabı araştırın.
Flask'ı alın.
War Stick'i alın.
Oil Lamp'i hazırlayın (oil ve matches kullanarak)
Delikten aşağı düşün.

### CHAPTER 5

Lit Oil Lamp'i kullanın.
Uçan yarasalardan sakınmak için mağaradan dışarı koşun.
Yerliyle karşılaşıncaya kadar sütunların üzerinden zıplayın.
Yerli üzerinde War Stick'i kullanın ve kenara çekilmesini sağlayın.
Box of Cartridges'i alın.
Small Key'i alın.
Sütunlardan zıplamaya devam edin.
Kapalı olan sona geldiğinizde Indian Amulet'i kullanın.
Size yıldız fırlatan elemanı öldürün.
Flask'ı alın.
Silahşoru öldürün.
Top Hat'i alın.
Key'i alın.
Soldaki çift kapılarda Key'i kullanın.
Kitaplık raflarını araştırın.
White Book'u alın.
Watch Maker's Manual'ı alın.
Locked Book'u alın.
Small Key'i kullanarak Locked



Book'u açın.
Book on Navajo Traditions'ı okuyun.
Duvarın oradaki heykeli araştırın.
Pocket Watch'ı alın.
Masayı araştırın ve Printing Plate'i alın.
Masadaki mumu yakın.
Mumun yanında dururken White Book'u okuyun.
Masanın yanındaki aynada Printing Plate'i kullanın.
Odadan çıkın.
Diğer çift kapılar üzerinde Pocket Watch'ı kullanın.
Elemana doğru gidin ve Story Board'ı alın.
Abe Lincoln'ün heykeli üzerinde Top Hat'i kullanın.
İki tane Boxes of Cartridges'i alın.
Garip yeşil elemanı öldürün.
Camları boyalı pencerenin önünde durun ve Winchester ile ateş edin.
Merdivenlerden yukarı çıkın.
Mezarlığın ortasındaki platformda War Stick'i kullanın.
O.E.J.'nin mezarı üstünde Ace of Spades'i kullanın.
Message'ı alın.

**CHAPTER 6**

Masayı araştırın ve Oil Can'i alın.
Yerden Roll of Film'i alın.
Kafesi araştırın ve Bag of Pemmican'ı alın.
Şömine üzerinde Oil Can'i kullanın ve dans salonuna girin.
Şişman adamı araştırın ve Hammer'ı alın.
Kadını araştırın ve Box of Cartridges'i alın.
Keman çalan kişinin ateşlerinden sakınarak sahneye yürüyün.
Gramofonu araştırın.
Guitar String'i alın.
Musical Score'u alın.
Key to a Safe'i alın.
Elinde çiçekler ve silah olan adamı öldürün.
Dans salonundan çıkın ve mutfağa girin.
Kafesin arkasından yürüyün ve koridora girin.
Kapıdaki kilit üzerinde 30/30 Bullet'ı kullanın.
Kapıda Hammer'i kullanarak kurşunu patlatın.
Tren istasyonu maketini araştırın.
Blasting Cap'i alın.
Map'i alın.
Light Bulb'ı alın.
Masa üzerinde Guitar String'i kullanın.
Light Bulb'ı kullanın.
Musical Score'u kullanın.
Musical Score'dan üç haneli kombinasyonu (806) alın.
Projektörde Roll of Film'i kullanın.
Diğer odadaki masayı araştırın.
Astronomy Book'u alın.
Resmi araştırın.
Şifre giriş aygıtı, 3 haneli kombinasyonla aynı oluncaya kadar üzerinde "Open/Search" kullanın.
Banka odasına girin.
Kasada Pearl'ü kullanın.
Kasada Key to a Safe'i kullanın.
Zombiyi öldürün ve Indian Amulet'i geri alın.
Kasadan Box of Cartridges'i alın.
Hill Century's Money'i alın.
Pencereyi açın.

**CHAPTER 7**

McCarthy'den McCarthy's Message'i alın.
Eyeri araştırın ve Flask'ı alın.
Maden arabasını araştırın.
Detonator Box'ı ve Box of Cartridges'i alın.
İstasyona girin.
"Station" levhasını itin.
Key'i alın.
Rayları araştırın ve Eye-Bolt'u alın.
Çan üzerinde üç kez Eye-Bolt'u kullanın (kapıyı açmak için).
Dışarı koşun.
Çitin yanında hemen Blasting Cap'i kullanın.
Raylardan karşıya geçin, karşı taraftaki duvarın orada Detonator Box'ı kullanın.
Su kulesinin orada yere Hill Century's Money'i ve Key'i bırakın.
ÖLÜN :)

**CHAPTER 8**

Mezarlıktan çıkın ve salona girin.
Kırık merdivenden yukarı çıkın ve yerdeki deliğin üzerinden atlayın.
Pencereden dışarı koşun ve duvardaki çatlağa doğru koşup atlayın ve Jed'in heykelinin üzerine inin.
Golden Eagle'ı alın.
Binaların arasından koşarak McCarthy'nin dükkanına gelin.
Zift fıçısının yanına gelin ve pen-Yan kapıdan binaya girin ve Cask of Silver Salts içine pençenizi batırın.
Dışarıdaki kurtadamı öldürün.
Mezarlığa koşun ve diğer kurtadamı öldürün.
Pantere dönüştüğünüz tünele geri koşun.
Golden Eagle'ı ateşe yerleştirin.
TEKRAR HAYATA DÖNÜN :)
Mezar taşının arkasındaki Soap'ı alın.
Colt Gun'ı alın.
Su kulesine geri gidin.
Colt Gun'ınızı bırakın.
İkizinize doğru yürüyüp ona dokunun, böylece tekrar bir kişi olacaksınız.
Colt Gun'ı tekrar alın.
Merdivene yürüyün.
Kalastan aşağı düşün.
Kirli adamın üzerinde Soap'u kullanın.



Metallic Brush'ı alın.
Flask'ı alın.
Metallic Brush'ı su kulesinden çıkmış olan kanca (peg) üzerinde kullanın.
Açılan kapaktan aşağı inin.
Engineer's Notebook'u alın.
Dead Leaf'i alın.
Yerli heykelinde Dead Leaf'i kullanın.
Duvardaki haritayı okuyun.
Merdivenlerden yukarı çıkın ve her iki kötü adamı da öldürün (silahınızı kullanmayın).
Duvardaki deliği araştırın ve Flask'ı alın.
Duvardaki diğer deliği araştırın ve Pick-axe'ı alın.
Diğer odaya girin.

### CHAPTER 9

Sheets of Paper'ı alın.
Uçurumdan karşıya geçin (burada oyunu sık sık kaydetseniz fena olmaz).



Pick-axe'lı adamı Colt Gun ile öldürün.
Sonraki odaya girin ve baltalı adamı Pick-axe ile öldürün.
Sütundan Candlestick'i alın.
Water Pitcher'ı alın.
Jed Stone's Scratch Book'u alın.
Yanan mumun yanındaki Scorched Book'u alın.
Needle'ı alın.
Koridordaki tüfekli adam üzerinde Water Pitcher'ı kullanın.
Asansöre girin.
China Piggy Bank'ı alın.
Chine Piggy Bank'ı fırlatın.
Microscope Glass Plate'i alın.
Kolu itin.
Mikroskop üzerinde Glass Plate'i kullanın.
Duvardaki renkli taşlara mikroskopta gördüğünüz sırayla basın: Beyaz, Yeşil, Mavi ve Kırmızı.
Laboratuara girin.

### 275. FINAL CHAPTER

Odanın sonuna ilerleyin ve masayı araştırın.



Vial of Poison'ı alın.
Köşeden dönün.
Vial of Poison'ı Needle üzerinde kullanın.
Vial of Poison'ı arıtılmış su üzerinde kullanın.
Küçüldüğünüzde hücreye girin.
Yaşlı eleman üzerinde Poisoned Needle'ı kullanın.
Piece of Straw'ı alın.
Key to the Goal'ı alın.
Bottla of Ammonia'yı alın.
Key to the Goal'ı hücre kapısı üzerinde kullanın.
Arıtılmış su üzerinde tekrar Vial of Poison'ı kullanın.
Masanın bacağının arkasına geçin ve duvardaki ufak deliğe girin.
Straw'ı kullanın ve yangın üzerinden atlayın (sırıkla atlar gibi).
Vial with a Potion'ı alın.
Sonraki odaya girin ve çabucak parlayan yemeğin üzerinde Vial with a Potion'ı kullanın.
Bucket of Glue'yu alın (örümcek ağına takılmayın).
Örümceğin üzerine basın.
Bucket of Glue'yu kullanın.
Yukarı tırmanın.
Çabucak Hammer's Head'i alın.
Yakındaki deliğe gidin ve Hammer's Head'i delikten aşağı atın.
Lead Ingot'u alın.
Örsü yoldan itin.
Flask'ı alın.
Winchester'i alın.
Örsü deliğe itin.
Sonraki odaya girin ve Mr. Cobra'yı öldürün.
Cobra's Wig'i alın.
Silver Dollar'ı alın.
Flask'ı alın.
Silver Dollar'ı poster üzerinde kullanın.
Diğer odaya girin.
Maden eritme kabında Box of Matches'i kullanın.
Maden eritme kabında Lead Ingot'u kullanın.
Scorched Paper'ı alın.
Evil Wand with a Mineral Tip'i alın.
Aztec Legend Parchment'i alın.
Ammunition'u alın.
Tünele girin ve büyük elemanı öldürün.
Knife'ı alın.
Kapıya Bottle of Ammonia'yı fırlatıp Emily'i uyandırın.
Kapının üzerindeki kancada Cobra's Wig'i kullanın ve kapıyı açın.
İçinde kartal heykeli olan diğer odaya koşun.
Hemen kartal heykeli üzerinde Evil Wand with a Mineral Tip kullanın.
Flask'ı alın.
Diğer odaya koşun.
Rubber Glove'u alın.
Rubber Glove'u kullanın.
Elektrik telleri üzerinde Knife'ı kullanın.
Su musluğunu kullanın.
Diğer odaya geri koşun.
Sack of Coal'ı alın.
Trene binin.
Sack of Coal'ı kullanın.
Box of Matches'i kullanın.
Kolu itin.
Arkanıza yaslanın :)
Bitiş demosunu seyredin ve bir oyunu daha bitirmenin verdiği o hazzı yaşayın.

**Eser Güven**

# MDK 2

**Dünya'yı kurtarma rehberi**

İlk oyundan kalan hazzı ikinci oyunla da atamadım. Bir solukta bitiverdi oyun. Değişen çok şey var. Öncelikle belirtmem gereken bir şeyler var. Eğer yazının bi yerinde "Şunu vurun" ya da "Buna zıplayın" şeklinde bir şey yazmışsam ve bunu yapamıyorsanız sabredin ve denemeye devam edin. Buna benzer çok yerle karşılaşabilirsiniz. Eğer gerçekten yanlış olduğuna inandığınız bişiyler varsa maillerinizi cevaplamaya her zaman açığım. İşte başlıyoruz.

### Birkaç taktik

Öncelikle verilmesi gereken birkaç taktik var. Bunları unutmayıp oyun boyunca uygulamanız oyununuzu kolaylaştıracaktır. Oynarken hırslanmanıza rağmen geçemediğiniz bir yer olursa buraya geri dönün ve maddelerden yapmadığınız var mı diye bakın. Elbet geçeceksiniz.

- Sürekli öldürün. Fakat öldürülmesi gereken kişileri öldürün. Bazı Checkpoint'leri geçebilmek için bazı yaratıkları öldürmeniz gerekir. Ama bazen gelen yaratığın haddi hesabı olmayabiliyor. Böyle durumlarda ortamdan en temiz şekilde kaçabilmek en iyisi.
- İlk MDK'dan da hatırlayabileceğiniz bir taktik sürekli hareketli olmak. Rakiplerinizi izleyerek atlayın zıplayın hoplayın ama durmayın. Sol elinizinde ileri, geri, sağa ve sola yan adım tuşlarını koyun. Bu arada özel tuşları da yine sol elinize yakın bir yerde bulundurun. Sağ elinizde ise mouse ile sadece bakınma, ateş ve diğer bir önemli tuş bulunsun (örneğin: zıplama).
- İhtiyacınız olan her şeyi toplayın. Enerjileri hiçbir zaman atlamayın, ama boşa da harcamayın. Unutmayın ki karakterler maksimum enerjilerinden fazlasını alamıyorlar. Kurşun tarzı şeyler için hayatınızı tehlikeye atmayın. Elbet ilerlerde bulursunuz. Ama mümkün olduğunca toplamaya çalışın.
- Elinizi ateş tuşundan hiç çekmeyin. Cömert olun. Eninde sonunda elinizde kurşunu bitmeyen bir silahınız var. Nişanlamanın yarısını kendiniz yarısını oyun otomatik yaptığı için kaçarken sürekli ateş ederek de birilerini indirebilirsiniz.
- Çok fazla ölmeniz mümkündür. Yılmayın. Save'i iyi kullanın. Eğer bir yeri güçsüz geçerseniz ve bir sonraki yerde başarılı olmanız buna bağlıysa save'inize dönüp orayı daha iyi durumda geçmeye bakın.

### Mission 1: Kurt - Edmonton, 09:05 AM

İlk MDK'dan da hatırlayacağınız gibi her bölümün başında bir ufak giriş bulunuyor. Bu bölümde girişte Kurt şehri silip süpüren Minecrawler'a bir dalış yapıyor. Aşağıdan gelen lazerlerden ve roketlerden kaçmaya bakın. Kısa bir süre sonra aşağıya ineceksiniz.

### Checkpoint 1 - A

Devasa Minecrawler'ın içindesiniz. İlk önce Dr.Hawkins size kısa bir süre kontrollerden bahsedecek. İsterseniz kontrolleri öğrenebilir isterseniz kapıdaki kilit topunu sniper moduna geçerek snipe edip göreve başlayabilirsiniz. İlk koridorun sonunda karşınıza kırmızı camın arkasında bir yaratık çıkacak. Camdaki ufak delikten yaratığın elindeki hedefi snipe edin. Burayı geçtikten sonra bir sonraki odada havada uçan platformlardan birine zıplayın. İsterseniz tepeden bütün yaratıkları ve onları üreten yeri yok edip aşağı inebilir, isterseniz iyi kaçarak hiç birini öldürmeden ve fazla yara almadan burayı geçebilirsiniz. Geldiğiniz kapının altında bir adet kilit topu ve onun arkasında da bir delik göreceksiniz. Deliğin içindeki kutularda kurşun ve eşyalar var. Bunları yaptıktan sonra kilit topunu vurup onun üstündeki kapıdan odayı terk edin. Burada veya daha ilerki bölümlerde ihtiyacınız olunca paraşütle sizi yukarı çıkarabilecek fanları kullanmayı unutmayın. Koridorda karşınıza çıkacak beyaz Sphere of Death'lere dikkat edin.

### Ckeckpoint 1 - B

Yeni geldiğiniz odadaki iki Dogan Boy bir Sphere of Death'i sürekli hareket ederek indirin. Daha sonra odadaki eşyaları aldıktan sonra kapıdaki kilit topunu snipe edin ve koridora çıkın. Koridorun sonunda iki tane güvenlik silahı sizi bekliyor. Bunu sniper modunda köşelerinden bir yerlerinden vurabilirsiniz. Burada aşağıya atlarken sağa sola dikkat edin. Yeni geldiğiniz hafif sola virajlı odada iki adet Bif var. Bif'lerin ateş ettikleri beyaz enerji toplarının güdümlü olduğunu sakın unutmayın. Cloak ve elinizde uygun ne varsa kullanabilirsiniz. Sniper moda geçip ateş etmek daha çok enerjilerini götürür. Çok hareket etmeyi unutmayın. Bif'lerle ilgili bir ipucu: Kemerlerinde arada sırada açılan gözü snipe ederseniz bir kerede ölürler. İkinci Bif'i de hakladıktan sonra onun yanındaki rampadan çıkın ve yolun sonundaki +50 enerjiyi alın. Geri dönerken duvardaki deliğin içindeki kilit topunu snipe edin ki odanın kapısı açılsın. Koridorda karşınıza çıkanlara dikkat edip yeni odaya gelin. Yeni odada aşağıya doğru inen yoldan inip aşağıdaki yaratıkları vurun. Daha sonra odadaki death sphere'leri vurun sonra da odada tam 6 tane kilit topu bulmalısınız. Sağa sola iyi bakın






ve bu altı topu sniper edin. Bunları kırınca ortadaki dev fan açılacak. Üzerine gelip paraşütünüzü açın. Sizi uzun bir uçuş bekliyor.

**Checkpoint 1 – C**

Tepeye geldiğinizde paraşütünüzü kapatıp inin. Ortadaki +25 enerjiyi ve Sniper Mortar'ı alın ve odanın ortasına geçin. Sniper moda geçin sniper mortarı seçip önünüzdeki cam platformun tepesine ateşleyin. Sonra Sniper modunuzun sağ üst köşesindeki kameradan attığınız mortarı izleyin. Eğer cam fanusun tepesindeki delikten içeriye isabet ettiremediyseniz buna göre yerinizi değiştirip bir daha deneyin. İkinci platformdan sonra durmanız gereken yer platformların en uçları. Yani yandaki çıkıntıların da üstü. Platformlar arasında geçerken fanları kullanmayı ve platforma atlamadan evvel platformdaki Dogan Boy'ları haklamayı unutmayın. Mortarınız biterse o an üzerinde bulunduğunuz platforma yenisi gelecek. Son platformdaki fanı biraz dikkatli kullanın ve fanın sizi çıkarabileceği en yüksek yere gelmeden kendinizi ileri atın. Platformlar arasında save kullanmak uygun olabilir. En son platformun içine girince yukarı bir rampa çıktığını göreceksiniz. Etraftaki enerji ve eşyaları toplayıp ve de rampanın üstündeki laser silahlarını temizleyip fana gelin. Paraşütünüzü açın ve bölüm sonu yaratığına ulaşın.

**Checkpoint 1 – D**

Sniper moda geçip karşınıza çıkan büyük makinenin kollarının ortasına zum yapın. 4 tane kilit topunu vurun. Makinenin bir parçası düşecek. Sonra yine aynı yerdeki tek kilit topunu vurun. Bu sefer makineyi kullanan asıl bölüm sonu yaratığı Mr. Frog karşınıza çıkacak. Etraftaki enerjileri ve kurşunu toplamayı unutmayın. Bu arada sniper moddayken etraftaki yaratıklara dikkat etmeyi unutmayın. Mr. Frog'a sniper modda elinizden geldiğince saydırın. Birkaç atıştan sonra yere inecek. O zaman da teke tek dövüşeceksiniz. Bu dövüşü de başarıyla bitirirseniz bölüm bitiyor.

**Mission 2: Max – Alien Orbiter, Earth Orbit 10:10 AM**

Giriş bölümünde Max ile bir roket kullanıyorsunuz. Roketi meteorlara çarpmadan gezegene indirin.

**Checkpoint 2 – A**

İndiğinizde ilk yapacağınız şey Max'in kontrollerini Dr.Hawkins'den öğrenmek. Unutmayın 4 kolunuz var ve bunları yükleyip boşlatma tuşlarını iyi kullanmalısınız. Bir ipucu: Kurşunu az kalan silahı boşaltıp atın ki diğerlerine yer açılsın.

Etraftakileri toplayıp kapıya ateş edin. Daha sonra koridordan bir sonraki bölüme geçin. Koridorlarda dikkatli yürüyün. Yeni geldiğiniz odaya gelen Doganların sayısı belli değil. Bu yüzden onları hiç takmadan ortadaki çemberin içindeki uzilerden arayabileceğiniz kadar alın. Sonra 4 odadan arka iki tanesine girin ve AA pilleri alın. Öndeki diğer iki odada da tepede sarı camlar var. Bunları kırınca ortada kapı açılıyor. Bu odadaki her şeyi topladıktan sonra kapıyı vurun ve yeni koridora girin.

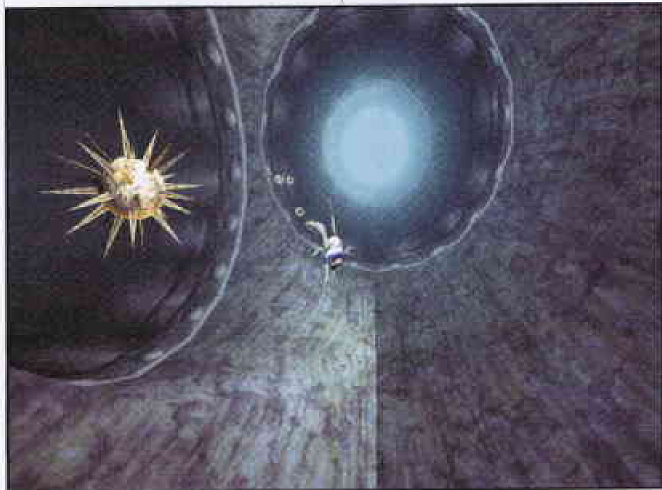
**Checkpoint 2 – B**

Koridordan çıkınca karşınıza gelecek büyük duvara ateş edin. Parçalanınca arkasından bir kaç yaratıkla beraber yeni bir duvar çıkacak. Bu olayı 3 kez tekrarladıktan sonra karşınıza çıkan kapıdan yeni koridora girin ve koridorun sonundaki büyük geniş mekana gelin. Burada yerde 3 tane oyuk ve bu oyukların içinde Dogan'ları üreten makinalar var. Bu makinaların her birini vuruncа en uzaktaki çıkış kapısının üzerindeki ışıklardan biri yanıyor. 3 ışığı da yakınca odayı terk edebilirsiniz.

**Checkpoint 2 – C**

Koridordan sonra tam karşınızda jetpack var. Jetpackin arkasındaki yeşil kürenin yakınına gidince çıkan dumanla jetpackinizi doldurursunuz. Sağ altta enerjinizin üstünde duran ibre de jetpackinizin ne kadar dolu olduğunu gösterir. Jetpack kullanırken dikkatli olun ve çok fazla harcamadan idareli kullanmaya çalışın. Doldurma istasyonları size yetecek kadar konulmuş ama gereğinden fazla kullanırsanız yarı yolda boş bir jetpackle kalabilirsiniz.

Jetpackı aldıktan sonra odadaki diğer iki kapıya gidip birinden magnumunuzu diğerinden de AA pilinizin alın ve jetpackinizle yukarı doğru yükselmeye başlayın. Bu bölümde çok kullanacağınız bir taktiği bir kereliğine yazıyorum. Yükselirken yeni geldiğiniz her bölmedeki laser silahlarını temizlemeden bir üst bölüme geçemezsiniz. Bunun için jetpackinizle bi bölüme gelip duvar dibine yapışın sonra jetpacki bırakıp duvar dibinden sürekli bulunduğunuz bölümün işini koşturmaya başlayın. Bi yandan da ateşe basın ki silahları vurasınız. Silahlar bitince yine jetpackinizle bir üst bölüme geçip yine duvar



kenranda durarak burayı da geçin. Bu taktiği 3 kez yaptıktan sonra 3 bölümün olduğu bir odaya geliyorsunuz. Bu odanın ortasındaki yüksek platformda 2 tane Bif var. Sürekli hareket etmezseniz sizi avlarlar. Diğer platformalarda da Doganlar ve onları üreten makinalar var. Dikkatinizden kaçmasın, platformlarda silah ve bir adet jetpack istasyonu var. Mümkün olduğu kadar az zararla odadaki herşeyi ve yukarıdaki Bifleri temizleyin ve jetpackinizi tam doldurup yukarı doğru tekrar yola koyulun. Bu arada jetpackiniz biterse aşağıya dönüp tekrar doldurmaktan başka çareniz yok. Jetpackinizde iki sonraki oda için en azından 15 civarında gaz bırakmanızı tavisye ederim. Yoksa zorlanmanız mümkün. Aynı taktikle yine 3 bölmeden sonra tekrar 3 platformlu bir odaya geleceksiniz. Buradaki kapılardan iki tanesinden magnum çıkıyor. Diğeri çıkışınız.

Bu çıkışın ardından gelen lazer silahı dolu koridordan sonra power alabileceğiniz bir yola geliyorsunuz. Dikkat edin poweruplar Doganlar ve bir adet Bif tarafından korunuyor. Bu yolun sonundaki kapıdan sonra bir sonraki odaya doğru ilerliyorsunuz.

### Checkpoint 2 - D

Karşınıza çıkan bu odada ortada birkaç ADoganı taşıyan bir araçla yukarıya doğru birkaç tane platform göreceksiniz. Doganlardan korkmayın çünkü size hiçbir şey yapmıyorlar. Platformlara doğru sırada atlayın. Jetpackinizde kalan gazı burada çok az az kullanın en yukarıda havada bir jetpack istasyonu göreceksiniz. Onun yakınına zıplayıp bir yandan jetpackinizle havada kalıp bir yandan da onu doldurmalısınız. HAvada kalırken harcadığı dolmasından yavaş olduğu için sorun olmayacaktır. Jetpackinizle yine lazer silahlarının olduğu 3 bölmeden geçin ve yoldaki istasyonları kullanmayı unutmayın. Yine en yukarda 3 platformdan oluşan bir oda var.

Bu platformlardan iki tanesinden powerup çıkıyor. Diğeri çıkış kapınız.

### Checkpoint 2 - E

Bölüm sonu nihayet geldi. Ortada dönen küreye sürekli ateş edin. Arada odayı dolaşıp powerupları tazeleyin. Olduğunuz yerden sürekli küreye ateş edince bölüm kendiliğinden bitecek. En kolay bölüm sonlarından biri. Siz ateş ettikçe önce kürenin üzerindeki camlar patlayacak. Sonra kürenin yüzeyi. Sonra kürenin içi. Ve en son bir ışığa ateş edip enerjisini bitirince bitecek. Küre sürekli döndüğü için olduğunuz yerden enerjinizi kontrol ederek ateş etmeniz yeterli.

Salonun kapısından çıkınca koridordan sonra 4 kapının olduğu bir meydana geleceksiniz. Burada ilk önce mavi merdivenden çıkıp geminin köprüsünden bandı alın. Sonra meydana geri dönüp beyaz merdivenlerin olduğu kapıdan girin. İki taraftaki tezgahların üstünden iki adet havluyu alın. Unları en başta aldığınız soslarla kombine ederseniz ve ileride bulacağınız çakmakla yakarsanız molotof hazırlamış oluyorsunuz. Daha sonra tuvalete ilerleyin. Dr. tuvaletini yaparken büyük bit patlama olacak ve dışarı çıkarken boru, dışarıda kabinin hemen yanında da el kurutma makinesini alacaksınız. Şimdi yine meydana çıkıp son kapıdan da geçin koridorda bi-

nabileceksiniz.

### Checkpoint 3 - B

Hemen etobur bitkinin karşısındaki kapıdan girip asansörle aşağı inin. Karşınıza büyük boruların olduğu bir oda gelecek. Söylediklerimi tam olarak yaparsanız odada kolay hareket edersiniz. Böyle yerlerde save edin ki aşağı düşerseniz hemen baştan başlayabilin. Önce düz yürüyün ve ince demir çıkıntının üzerinde ortadaki büyük boruya kadar gidin. Sonra orta borunun yanındaki çok ufak çıkıntıyı kullanarak biraz sola kayın. Soldaki ince demire gelince aşağı bakın. Aşağıya çaprazlamasına inen kalın bir boru göreceksiniz. Onun üzerine atlayın. Onun üzerindeyken sağı-




### Misson 3: Dr. Hawkins - The Jim Dandy, Earth Orbit 10:42 AM

Bu bölümün giriş bölümü yok. Mutfakta Dr. ile oyuna başlıyorsunuz. Önce bilgisayarı dinleyip tuşları nasıl kullanacağınızı öğrenin. Daha sonra dolaptaki iki adet Mr.Fizzy'yi, tost makinesini ve tost ekmeğini alın. Sonra salona geçip barın üstündeki toplayabileceğiniz herşeyi toplayın. 3 şişe sos ve bir havlu almış olmanız lazım.

### Checkpoint 3 - A

raz icat yapalım. Elinizdeki boru parçalarını ve el kurutma makinesini kombine edin. Dr. elinizdeki önceden aldığınız bandı da kullanarak bir makine yapacak. Leaf Blower ateşlediğinizde hava üfleyen bir alet. Bunu giyip yeni salona girin ve 4 adet Dogan Boy'u bununla odanın en sonundaki etobur bitkinin önüne itin. Sabırlı olun ve bitki onları yiyene kadar onları orada tutun. Bitki Dogan'ları yiyince teşekkür için tost makinenizi atomic tost makinesine çevirecek ve sizde onu artık yaratıklara karşı kulla-

nızda ince kısa bir demir parçası ve bir çatlak göreceksiniz. Çatlağın yanına inin. Sol elinize bandı alın. Yine bandı elinize aldığınız tuşu kullanarak, bandı çatlakta kullanın. Sular çekilince yerdeki kabloyu alın ve boruyla kombine ederek merdiven yapın. Merdiveninizi yerde kırmızı yanıp sönen çarpı işaretinin olduğu yerlerde kullanabilirsiniz. Yine duvara yakın kısa bir demir parçasının üzerine çıkınca bu işaretli yerden göreceksiniz. Buraya gelip merdiveni elinize alıp yine elinize alma tuşuna basınca onu kullanın



ve çıktığınız yerdeki kapıdan geçin. Sık sık save etmeyi unutmayın. Karşınıza çıkan demirin karşısına atlayın. Sağda merdiveni kullanın. Yine atlayıp sol tarafa devam edin ve kapıdan geçin. Yeni geldiğiniz odada önce tost makinanızla Dogan'ları temizleyin. Çok enerji kaybetmeyin. Sonra ortadaki en alçak çıkıntıya çıkın ve onun sağındaki demire atlayın. Sonra bunun sağ karşısındakine. Sonra bunun sağ yanındakine. Sonra karşısında ortada kalan çıkıntıya. Ve uzun demire zıplayın. Yukarı çıkınca dikkatlice aşağı düşmeden kapıyı bulun. Kapıdan geçince yine bir demirin üzerine çıkacaksınız. Hemen solda aşağıda uzak demire zıplayın. Dümdüz yürüyüp sağdaki kapıdan girin.

### Checkpoint 3 - C

Yine çıkıntılardan oluşan bir odadasınız. Burada önce duvar kenarında yüksekten sağa doğru gidin. Önünüze çıkan çıkıntının üstüne, sonra karşıya, sonra onun çaprazına, yanına ve en son yine yana zıpların ve asansörün dibine gelin. Asansör sizin seviyenize gelince üstüne zıplayın. Asansörün üzerinde odanın ortasına bakacak gibi dururken biraz yukarda solunuzda yarım bir boru göreceksiniz. Bu borunun üzerine zıplayıp borunun sonundaki kapıdan geçin. Yine bir ara geçiş bölümü. Burada dikkatlice önce uzun demire zıplayın sağa gidip merdiveni kullanın ve karşıya geçin. Sonra hemen sağ yukarıya çıkmak için merdiveni bir daha kullanın. Biraz yürüyüp dikkatlice altınızda kalan kapıya girmek için aşağıdaki demirin üzerine düşün ve kapıdan geçin. Karşınıza yine boru dolu bir oda geliyor ama burası akrobatik hareket gerektirmiyor. Önce ortadaki kalın boruya kadar yürüyün. Onun etrafındaki ufak çıkıntıda dönün ve kapıyı görünce de kapıdan geçip asansöre binin.

### Checkpoint 3 - D

Geniş bir odaya geldiniz. Sol duvarı izleyip kapıdan geçin ve rampadan yukarı çıkın. Yukarıda bir akvaryum ve içinde bir balıkla bir çakmak bulacaksınız. Çakmak size ileride yardımcı olacak. Ayrıca molotofları yakmak içinde kullanabilirsiniz. Rampadan tekrar inip geniş odaya geri dönün ve odanın ortasındaki kırık mazgalın yanına gelin. Orada balığınızı çıkarıp kullanın. Dr. balığı bir düğmeye basması için kullanacak. Şimdi balığı yönetiyorsunuz. Bir tuşa bastığınızda bir atak yapar. Chuckleberry Fin adlı balığımızı bekleyen tehlikeler büyük balıklar ve mayınlar. Mayınlara çarpmayın. Büyük balıkları da atlatmak için geçmelerini bekleyin. Veya arkalarından gidin. Başlangıçta save edin. Ve sonra sürekli sağa saparak düğmeye ulaşın. Düğmeye basınca Dr. nın bulunduğu odanın bir duvarı açılacak ve karşınıza Dogan dolu bir oda çıkacak. Onlarla hiç uğraşmayıp aralarından mümkün olduğunca az enerji kaybederek hemen yeni açılan odanın sağ dibine gidin. Oradaki asansöre binip yukar çıkın. Sağa dönün ve platformun sonundaki kapıdan geçin.

### Checkpoint 3 - E

Yeni geldiğiniz odada sağda kutuların arkasında bir Bif duruyor. Tost makinenizle fazla enerji kaybetmeden onu haklayın ve odanın sol dibindeki büyük kolun altına girin. Zıpladığınızda bir kapı açılacak ve sizi uzay boşluğuna doğru çekecek. Yanda çıkan saniye sayacı ne kadar saniye havasız kalabileceğinizi gösteriyor. Bu sırada kayarken elinize iki büyük mıknatıs alacaksınız. Vakit kaybetmeden bantla bu mıknatısı kombine edin. Dr. Ayağına bu mıknatısları bağlayacak ve böylece dışarı uçmayacak. Yine vakit kaybetmeden başınıza balığınızdan arda kalan akvaryumu geçirin ve havasızlıktan kurtulun. Daha sonra açılan kapıdan dışarı doğru yürüyün. Uzaktan bir gemi size fazla enerjinizi götürecek ataklar yapacak. Siz sürekli ileri fakat hep çapraz çapraz giderek bunların korunun. Yerdeki metal harflerin üzerinden yürüseniz daha fazla enerji kaybedersiniz. Karşı kapıdan odanın sağındaki asansöre binin ve bölüm sonu yaratığına gelin.

### Checkpoint 3 - F

Bu bölümde BFB'yi haklamalısınız. Bunun için kullanmanız gereken mantığı basit bir yöntem var. BFB'nin tepesinde uçtuğu büyük odanın iki duvarında büyük kollar var. Bunların ikisini de açıp bir tanesinin yanındaki kırmızı düğmeye basınca BFB'nin uçtuğu yerde bir enerji köprüsü oluşuyor ve BFB'ye zarar veriyor.

Siz önce odaya girdiğiniz yerin hemen solundaki kolu açıp teleporterdan geçin. Diğer kolu da açıp kırmızı düğmeye basın. İlk atıştan sonra BFB'nin etrafında bir zırh oluşacak. Bu zırhı demin-ki işlemi birkaç kez tekrarlayınca yok edebilir ve BFB ye vurmaya devam edebilirsiniz. Her kırmızı düğmeye basmanızdan sonra diğer tarafa koşmalısınız çünkü kollar tekrar aşağı iniyor. Bu sırada odanın kenarlarından koşarsanız Mr. Fizzy bulup bunları içebilirsiniz. Tabi bu sırada BFB size sürekli saldıracaktır. Bu saldırılardan ilki bomba bırakma şeklinde. Zıplayan bombalardan kaçmanız çok zor değil fakat yine de dikkatli olun. Ikinci saldırı şekli sağ beyin atağı. Bunda da birkaç ufak yeşil beyin parçası size enerji kaybettiriyor. Bunlardan kaçabilmek için deli gibi sağa sola koşarak sürekli zıplamalısınız. Son saldırı şekli de sol beyin atağı. Bunda da bir enerji dalgası bütün odanın yüzeyini tarıyor. Bundan kaçmak için ise tam size geldiğinde zıplamanız gerekiyor. Fakat bu saldırıdan çoğunlukla kaçamayacaksınız. Mr. Fizzy'lerinize güvenmekten başka çareniz yok. BFB'nin kalkanı üzerinde değilken tost makinanızı kullanmayı unutmayın. Kalkan kalktıktan sonra yine tüm gücünüzle delinen BFB'ye saldırın. Enerjisi bittiğinde bölümü geçtiniz. Hayırlı olsun. Diğer bölümlere önümüzdeki ay görüşmek üzere.

**Onur Bayram**

# PC HİLELERİ

## Star Trek: New Worlds

Tüm görevlere girmek için Oyunun bulunduğu dizine gidin game.ini dosyasını bulun ev şu satırları değiştirin.

| | |
|---|---|
| FedLevel=1 | FedLevel=100 |
| KliLevel=2 | KliLevel=200 |
| RomLevel=3 | RomLevel=300 |
| TauLevel=4 | TauLevel=400 |
| MetLevel=5 | MetLevel=500 |
| HubLevel=6 | HubLevel=600 |
| Satırlarını | Satırlarıyla değiştirin. |

**Şimdi üç ırktan istediğiniz herhangi bir görevi oynayabilirsiniz.**



## You Dont Know Jack

### Demo Mode

Oyunun başında, "For additional options press Escape," yazısı çıktığında D'ye basarsanız demo moduna geçersiniz.

**Komik İsimler**

Sunucu sizden isminizi girmenizi istediğinde, girmeyin. 10-15 saniye sonra size bağıracak, yine beklemeye devam edin. Bir 10-15 saniye sonra isminizi girmemekte ısrar ederseniz, size "komik" bir isim verecektir.

### Küfür Etmek

Sunucuyla biraz dalga geçmek istiyorsanız (ve oyunu kaybetmeyi de göze aldıysanız "FUCK YOU" yazın. Bir oyunda bunu üç kere yapabilirsiniz ve her yazdığınızda daha değişik "ilginçlikler" olduğunu göreceksiniz.

### FiberOptic Field Trip Sorusu

Oyunda normalde bulunmayan bu soru türüne geçebilmek için, üçüncü veya dördüncü sorunuzun "Gibberish Question" olması gerekiyor. Eğer üçüncü sorunuz Gibberish Question olursa yedinci, dördüncü sorunuz Gibberish Question olursa sekizinci sorunuz FiberOptic Field Trip sorusu olacaktır.




## Age of Empires II: The Conquerors

Diyalog kutusunu ekrana getirmek için enter tuşuna basın

| HILE KODU | SONUÇ |
|---|---|
| ROCK ON | 1000 Stone |
| LUMBERJACK | 1000 Wood |
| ROBIN HOOD | 1000 Gold |
| CHEESE STEAK JIMMY'S | 1000 Food |
| MARCO | Haritayı açar |
| POLO | Gölgeyi Kaldırır |
| AEGIS | Hızlı İnşa |
| RESIGN | Kaybedersiniz |
| WIMPYWIMPYWIMPYS | Kendinizi yok edersiniz |
| WOOF WOOF | Uçan köpekler |
| TORPEDO* | * işareti yerine öldürmek istediğiniz düşman sayısını yazın |
| TO SMITHEREENS | Bir sabotajcı verir |
| BLACK DEATH | Tüm düşmanlarınızı yok eder |
| I R WINNER | Kazanırsınız |



# Deus Ex

Hile modunu açmak için konsola "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" yazın. Artık alttaki kodları girebilirsiniz

| HILE KODU | SONUÇ |
|---|---|
| god | God Modu |
| players only | Düşmanlarınızı dondurur |
| invisible true/false | Görünmezliği açar /kapar |
| behindview 1/0 | Üçüncü kişi bakış açısını açar/kapar |
| fly | Uçma Modu |
| walk | Uçma Modunu kapatır |
| iamwarren | EMP Field'ı açar |
| allskillpoints | Skill Points'leri verir |
| allweapons | Tüm silahları verir |
| allammo | Cephaneyi doldurur |
| tantalus | Hedefi öldürü |
| opensesame | Hedefdek ikapıyı açar |
| legend | Gizli Menüyü açar |
| allhealth | Full sağlık |
| allenergy | Full enerji |
| allcredits | 10000 Credit |
| allimages | Tüm imajlar |
| summon X | Eşya üretme X (X yerine aşağıdaki listeden bir eşya koyun) |
| AugAdd X | Augmentation EklerX (X yerine aşağıdaki liste den bir eşya koyun) |
| spawnmass X # | # sayıda X eşyasından verir |
| slomo # | # yerine herhangi bir sayı koyduğunuzda oyunu o kadar hızlandırır |

Energy'i yükseltme: Konsola "set deusex.jcdentonmale energy 10000" yazın

## OBJE LISTESI

Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun
Weaponmodreload
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSuit
Sodacan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Rebreather
AdaptiveArmor
Binoculars
BallisticArmor
LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
MedKit
VialCrack
Flare
FireExtinguisher
Cat
Rat
Mutt
mj12troop
mj12commando
unatcotroop
militarybot
bummale
bumfemale
doctor
nurse
cop
riotcop
doberman
Securitybot2
Securitybot3
Securitybot4
Spiderbot
bioelectriccell
soldier
sailor
chef
maggiechow
Seagull

## AUGMENTATION LISTESI

AugCombat - Combat Strength
AugMuscle - Microfibral Muscle
AugBallistic - Ballistic Shield
AugShield - Energy Shield
AugCloak - Cloak
AugRadarTrans - Radar Transparency
AugPower - Power Recirculator
AugAqualung – Daha iyi yüzersiniz
AugHealing – İyileşme hızınız artar

AugEMP - EMP Shield
AugTarget - Targeting
AugVision - Vision Enhancement
AugDefense - Aggresive Defense System
AugDrone - Spy Drone
AugStealth - Player can run silently
AugSpeed - Player can run faster

Level Atlama
Konsol açtık tan sonra istediğiniz level'a geçebilirsiniz.
Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page
Ara demoları açmak için
Konsol açtık tan sonra istediğiniz level'a geçebilirsiniz.Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4



# Ultima Online'a devam

## En popüler online oyun

Geçen ay ki Ultima Online yazımıza bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz ( eski püskü TRT 1 programlarının sunuşunu da böyle yaparlardı. Yazılara giriş bulmaktan nefret ediyorum). Bu kadar geniş bir evrende nasıl oyun oynandığını size çok ayrıntısına girmeden anlatmaya çalışacağım. Eh 28 meslek ve bir sürü skill'in bulunduğu, içinde bir çok sosyal grup barındıran ve devamlı gelişen bir oyun nasıl ayrıntıya girmeden anlatılabilir birazdan şahit olacaksınız.

Öncelikle oyundaki genel düzenden bahsedelim. Oyun Trammel ve onun uydusu Felucca olmak üzere birbirinin aynısı iki dünyada geçiyor. Felucca'da Trammel'a göre fazladan bir kıta daha var. Her iki dünyada farklı kurallar söz konusu çünkü her iki dünya farklı Lord'lar tarafından yönetiliyor. Trammel kötülük Lordu Blackthorn tarafından yönetilirken Felucca ise Ultima serilerinin ünlü karakteri Lord British tarafından yönetiliyor.

Ultima Online'da bilgisayar tarafından kurulan guild'lar dışında bir çok oyuncu guild'ı da bulunmaktadır. Guild bizim eski zamanlardaki lonca sistemimize benzer topluluklardır. Temelde bir Guildmaster yani guild'ın lideri vardır. Onun altında guild tıpkı bir askeri grup gibi rütbe ve görev dağılımına sahiptir. Örneğin bir oyuncunun görevi guild elemanlarına silah yapmak iken bir diğerininki ise yeni gelenleri eğitmektir vs. Kalabalık ve iyi organize olmuş bir guild ile beraber savaşa girmek oyunda en çok zevk alacağınız etkinliklerden biri olacaktır. Siz savaşırken başka bir arkadaşınız sizi iyileştirebilir ya da savaşı bir kenara bırakıp kendi aranızda turnuvalar düzenleyebilirsiniz. Hatta daha da ileriye gidip başka guild'lere karşı savaş ilan edebilir ve oyuna daha çok heyecan katabilirsiniz.

Ultima toprakları üzerinde bir çok şehir ve yaratıkların kaynadığı dungeon'lar, kaleler, mezarlıklar vs. bulunuyor. Her şehrin kendine ait özellikleri var. Bir çok şehirde suç işlendiği anda eğer şehrin duvarları içindeyseniz ve bir NPC yakınlardaysa muhafızlar otomatikman beliriyor ve suçluyu öldürüveriyor. Eğer duvarların dışında fakat genede korunma sınırı içindeyseniz o zamanda "guards" yazarsanız muhafızlar size bu otomatik hizmetlerinden sunuveriyorlar. Ayrıca sizi izleyen yaratıklardan ya da PK'lerden kurtulmak için şehir sınırları içine kaçtığınızda tamamen güven içerisinde oluyorsunuz. Ama bu her şehir için geçerli değil, bunu sakın aklınızdan çıkartmayın.

Diğer oyuncular size dört renkte görünebilir (kıyafetlerinin renginden bahsetmiyorum) mavi, yeşil gri ve kırmızı. Mavi renktekiler konum olarak nötr karakterlerdir yani sıradan vatandaş durumundadırlar, yeşil renktekiler sizinle aynı guild'de bulunan arkadaşlarınızdır. Gri renktekiler size saldıran karakteri gösterir. Kırmızı renktekiler ise suçlu durumundaki karakterlerdir. Bu renktekilere isteyen herkes saldırabilir ama genelde bu renkte olanlar güçlü karakterler olacaklarından saldırmak çok risklidir. Kırmızı renk geçicidir. Yalnız bu süre içerisinde herkes size saldırabileceğinden saklanmanız sağlığınız açısından yararlı olacaktır.

Oyunda yaratıkların bulunduğu bölgelere ise "spawn area" deniyor. Bu bölgelerde değişen sıklıklarda belirli cinslerden yaratıklar beliriyor. Örneğin Moonglow şehrinin yakınlarında bulunan mezarlıkta bir çok undead yaratık (zombiler, iskeletler, lich'ler ve ghoul'lar) belirir ve buradaki belirme sıklığı orta derecededir. Hangi yaratığın nerede ve hangi sıklıkta belirdiğini bilmeniz oyuna eğer yeni başladıysanız nerelerde dolaşmanız gerektiği hakkında bir fikir sağlayacaktır. Eğer karakterinizi geliştirmiş ve iyi ekipmanlar edinmişseniz bu defada nerelerde daha yüksek dereceli yaratık öldürüp kısa zamanda para toplayabileceğiniz hakkında bilginiz olacaktır.



Oyunda yaratık öldürdüğünüzde yalnızca skill geliştirmiyorsunuz. Öldürdüğünüz yaratıklar size karma yani ün kazandırır. Bu da NPC karakterlerin size yaklaşımını belirler ve belli bir dereceye gelmemiş Guildmaster'lar diğer guild'lere savaş ilan edemezler. Bunun yanında oyunda rastladığınız diğer karakterlerin karmalarına bakarak onların skilleri hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz. Karmanız eğer suç işlemezseniz ya da sık sık ölmezseniz kolay kolay düşmez. Bunun yanında skillerinizin yüksekliğine göre usta olduğunuz alanda belli bir unvan kazanırsınız. En yüksek unvan GM yani Grandmaster'dır (büyük üstat). Zaten oyun süresince elde edebileceğiniz en yüksen derece 7 ana skillinizi GM yapmaktır. Bu sizi hemen hemen yenilmez yapar ama genede üzerinizdeki ekipmanlarda önemlidir tabii ki. Hemen heveslenmeyin 7 GM olmak için 12 den daha çok ay harcayacaksınız. Tabii günde 12 saat oyun oynamazsanız.

Karakteriniz biraz gelişip bir iki GM elde ettikten sonra yapabileceğiniz en zevkli şey kendinize bir ev almak olacaktır. Kendinize gemide alabilirsiniz ama ev çok daha zevkli. Hele birde bu evi şöyle ayak altı bir yerde alırsanız içine koyacağınız NPC vendor'lar ile daha çok kazanabilirsiniz. Bilgisayarın yönetimindeki bu satıcılara ürettiğiniz ya da topladığınız malları koyup bir fiyat belirliyorsunuz. Daha sonra müşterilerinizin gelmesini bekliyorsunuz. Gelen oyuncular beğendikleri mallarınızı siz yokken bile bu satıcılardan alabilirler. Siz bir ara gelip yeni mal-






olarak başlangıçta seçebileceğiniz bir karakterden daha bahsetmek istiyorum. Her zaman iyi karakterlerle oynayacağız diye bir şart yok. Bir thief 'de olmak isteyebilirsiniz. İşte bunun için ihtiyacınız olacak skill'ler.

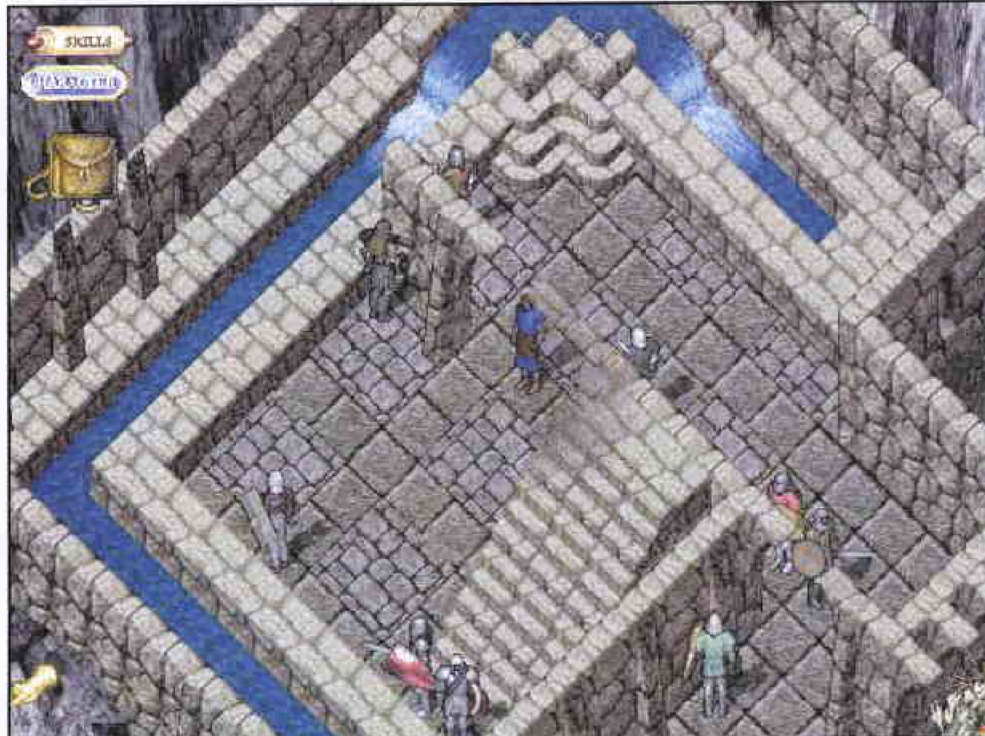
Bir thief yani hırsız olmak çok heyecanlı bir iştir ve sinsilik ister. Hırsızlar için gerekli skiller ise tabii ki en başta stealing'dir, eh çalacağınız malları önceden görmek isterseniz herhalde bunun içinde kurbanınızın mallarına bakmanızı sağlayacak snooping skill'ine ihtiyacınız olacaktır. Kurbanlarınızın sizi görmesini engellemek için hiding ve bu şekilde ilerleyebilmek içinde stealth özelliklerine sahip olmalısınız. Eğer evlere dalıp sandıkları açmak isterseniz bunun içinde lockpicking özelliğine sahip olmanız gerekecek. Son olarak insanları soyup onların

lar ekleyerek satıcılarınızda biriken paraları topluyorsunuz. Fiyatlarınızı ayarlarken piyasayı takip etmelisiniz çünkü eğer oyunda yeni değilse müşterileriniz fiyatların genel hakkında bir fikri olacaktır ve hiçkimse kazık yemeyi sevmez. Müşterilerinizin devamlılığını sağlamalısınız. İşte size gerçek hayattaki ticaretin aynısı. Üstelik mallarınızın çalınma riskide yok.

Bu kadar büyük bir oyunda dolaşmak için büyülü kapıları kullanmalı ya da kendi büyünüz kendiniz yapmalısınız. Eğer hiç birisini yapacak durumda değilseniz biraz para biriktirip kendinize bir binek hayvanı alabilir ve onunla seyahat edebilirsiniz. Fakat unutmayın ki hayvanınızda sizin gibi acıkabilir.

Gördüğünüz gibi ayrıntıya girmeden bu oyun ancak bu kadar anlatılabiliyor. Açılacak olan internet sitemizde bu konuya çok daha ayrıntılı girmeyi planlıyorum. O zaman kadar eğer bu dünyaya girmeyi düşünüyorsanız geçen ay anlattığım popüler sınıflardan Mage ve Warrior'a alternatif






sizi yakalamasını beklemeyeceksiniz tabiiki. Hiding dışında Magery ile recall büyüsünü kullanarak kaçabilirsiniz. Eğer illaki sandık açacağım derseniz tuzakları etkisiz hale getirebilmeniz için remove traps skill'i size çok yardımcı olacaktır.

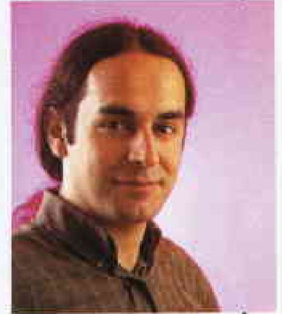
Bağlantı hızına rağmen bu oyunu Türkiye'de oynayan bir çok insan var ve bu sayı hızla artıyor. Bu yazıyı okuyup henüz oyuna başlamamış daha bir çok insan olduğunu da biliyorum ve Ultima Online ile ilgilenmeye başladıktan sonra bir çok sorununuz ve doğal olarak sorunuz olacağına eminim. Bana dergideki mail adresimden ulaşabilirsiniz. Önümüzdeki ay başka bir engin online evreninde buluşmak üzere.

**Burak Akmenek**

# İyi, Kötü ve Çirkin

## Ayın Ürünleri





**Tuğbek Ölek**
**tugbek@level.com.tr**

İnsan duygularıyla vardır. Ve duygular bizi sevmeye veya sevmemeye iter. Bazen mantık dışında bir şeyleri beğenir, sever onlara sempati duyarız. Bazense anlamsız yere sırtımızı döneriz aslında güzel olan şeylere. Bu doğanın getirdiği bir şey. Ama doğal olan her şey iyi olmak zorunda değil. Çünkü mantık denen ikinci bir güç yeri gelince duyguları bastırıp doğru kararları almak zorunda.

Hele konumuz donanım ve ona yön veren sektör olunca durum daha da ciddi. Sevdiğimiz bir firmanın kötü bir ürününü bile bile almak veya antipati duyduğumuz bir firmanın yaptığı iyi bir şeyi göz ardı etmek, karalamaya çalışmak saçmalıktan başka bir şey değil.

Aylardır sektörün kötü yönlerini ve buna karşı kullanıcıların bir şeyler yapmasının gerektiğini anlatıp duruyorum. Bu sefer de kullanıcıların kötü bir yönünü işleyelim istedim. Bizde ne yazık ki pek çok kullanıcı için geçerli olan bir hastalık var; donanımlar konusunda duygusal davranmak. Bunun en büyük örneğini geçtiğimiz iki sene içinde yaşadık. Ekran kartları konusunda getirdikleri devrimci yeniliklerin ardından herkes 3dfx'e hayrandı. Ardından 3dfx'in yıldızı sönüp NVIDIA'nın grafik teknolojisine yön verdiği bir dönem geldi. Bir kısım insan NVIDIA'ya bağlanırken bir kısmı 3dfx'e bağlı kaldı. Sonunda öyle bir döneme geldik ki, sokaklarda, otobüste, okullarda ve en çok da Internetteki haber gruplarında 3dfx mi iyi, NVIDIA mı tartışmaları aldı başını yürüdü. Aynı tuttukları takımın savunmasını yapan fanatikler gibi..

Burada acı olan şey, ürünlerin değil firmaların yarıştırılmasıydı. Karanlıklar imparatorluğu 3dfx'e karşı savaşan beyaz şövalye NVIDIA gibi gülünç benzetmeler pek çok kişi için gerçekti. Ama bu dünyada her şey ekonomi üzerine kurulu ve firmalar sadece para kazanmaya çalışıyorlar. Kimi zaman hileye, haksız rekabete karışanlar oluyor elbette, ama sonuçta hiçbir firma da sizi sevdiği veya kara kaşınıza kara gözünüze tutkun olduğu için iş yapmıyor.

Mesela her fırsatta yerin dibine batırılan Microsoft'u ele alalım. Bu ay piyasaya sürdükleri iki yeni ürün açıkçası beni hayran bıraktı. Çünkü ikisi de yenilikçi, kaliteli ve kullanıcı memnuniyeti ön planda tutularak hazırlanmış ürünler. Bu ürünleri incelerken Microsoft'a duyduğum saygı daha da arttı. Ama bu, yeni kurduğum Windows Me her çöktüğünde onları hoş karşılayacağım anlamına gelmiyor.

Diğer bir güzel örnek de Intel. Her konuda tek isim haline gelebilmek için her şeyi göze alabilen ve rekabet adına aldığı yanlış kararlarla pek çok insanı mağdur eden bir firma Intel. Bu yüzden sık sık onlara kızıyorum. Ama yıllar önce aldığım BX çipsetine sahip anakartım hala taş gibi çalışıyor ve beni uzun süre daha yarı yolda bırakmayacağını biliyorum. Ayrıca web siteleri içinde hazırladıkları basın odası benim için en hayati bilgi kaynaklarından biri. Ve Intel, PC'lerin bugüne gelmesinin arkasında en büyük paya sahip olan isim.

Kısacası her firma iyi ya da kötü yönlere sahip olabilir. Her firmanın yükselme veya düşme dönemleri olabilir. Ama biz objektif ve mantıklı olmak zorundayız. Bizim için iyi ya da kötü firmalar yoktur. Sadece iyi ürün ve teknolojilerle, bu klasmana giremeyenler vardır. Her firmaya yaptıkları işler üzerinden bakın ve her dalda onu ayrı ayrı yargılayın. Unutmayın ki bütün firmalar sadece sizin mallarınızı satın almanızı ve böylece para kazanmayı hedefliyor. Onları sevmeyin veya nefret etmeyin. Siz sadece sizin için yararlı olanı düşünün.

**LEVEL Teknoloji** Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

**LEVEL Performans** Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

**LEVEL Ekonomi** Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

# Creative Aureal'ı Satın Aldı

Mayıs ayında Aureal'ın girdiği dar boğaz sonucu tüm üst düzey yöneticilerinin ayrıldığını ve şirketin tüm operasyonunun mahkeme kararıyla durdurulduğunu söylemiştik. O zaman da belirttiğim gibi şirketin iflası değil ancak satılması bekleniyordu. Ama kimse zor durumdaki Aureal'a talip olmak istememişti. Ancak geçen ayların ardından Creative oldukça yüksek bir fiyata operasyonu durmuş olan bu şirketi aldığını açıkladı. Creative'in bu noktadaki amacı Aureal ile arasındaki davaları sonuçlandırmak. Çünkü mevcut davalar Creative'in işini aksatıyordu. Creative'in başkanı Craig McHugh davaların sonuçlanmış olması sayesinde kullanıcı taleplerine daha fazla yoğunlaşabileceklerini söylese de insan davaların kaybedilme şansının da bu noktada etkili olduğunu düşünmeden edemiyor.

# NVIDIA'dan İkinci Xbox Anlaşması.

Microsoft ile Xbox'da kullanılacak olan grafik çipi konusunda çok iyi bir anlaşma sağlayan NVIDIA şimdi de konsol için bir MCP (Media Communication processor) çipi üreteceğini açıkladı. MCPX adı verilen bu çip Xbox'da veri giriş çıkışları ve sürücüler, dijital ses ve Internet bağlantısını kontrol edecek. Üstelik bu çip sadece Xbox ile sınırlı kalmayacak ve benzerleri de PC'lerde boy gösterecek. Zaten NVIDIA'nın bu tip çalışmalar içinde olduğunu geçen ay haber almıştık. NVIDIA, MCP'nin pek çok farklı kullanım alanı olabileceğini ve özellikle ev içi her türlü dijital eğlence cihazında kullanılabileceğini düşünüyor.




XBOX'ın resmi logosu nihayet belli oldu.

# Bilişim Fuarı 5 Gün Sürdü

## Sesimin Düzelmesi Bir Hafta!

Sadece "Türkiye'nin değil; tüm Orta Doğu'nun, Orta Asya'nın, Doğu Avrupa'nın, Akdeniz Bölgesi'nin" ve hatta Karaipler'in en büyük bilişim fuarı olan Bilişim 2000 A Cebit Event (E Sebit Ivent okunur) geçen ay içinde gerçekleşti. Yeni bir şeyler öğrenmek ve özellikle de doğrudan üreticilerle sağlıklı kontaklar kurabilmek için dünyanın dört bir yanındaki fuarları koşturup dururken, ayağımıza kadar gelen bu büyük organizasyonu kaçıramazdım.

### Trafik

Deli gibi bir trafik ve bitmek bilmeyen bir yolculuğun sonunda fuar alanına vardığımda açıkçası oldukça heyecanlıydım. Hiçbir düzeni olmayan ve çamur içindeki otoparkta, arabaların arasında Resident Evil gerilimindeki kısa bir yürüyüşün ardından fuarın kapısından girebildim. Hemen basın kartımı alıp basın odasında verilen hizmetlere bir göz atayım dedim. 4 koltuk, 3 bilgisayar ve 4 printer'dan oluşan basın odasında ilgimi çeken tek şey sehpa üzerindeki 3-4 kuru pasta oldu. Benim ardımdan gelenler ne yazık ki onları da bulamadı. Zira yol uzundu ve acıkmıştım.




Daha sonra heyecanla bizim derginin stantını aramaya başladım. 2-3 saatlik arayışın sonunda en ücra çadırın dibinde Türk bilişim basınına reva görülen alana gelince açıkçası hayal kırıklığına uğradım.

### Kalabalık

Ama bunlar moralimi bozamazdı, burada görev için bulunuyordum ve bu her şeyden önce gelirdi. İlgi çekici yeni teknoloji ve ürünlerin arayışına girdim hemen. Ama daha iki salon öteye gidebilmiştim ki yol kitlendi. Büyük bir güruh çevremi sardı ve hiçbir yana kıpırdayamaz oldum. Daha ne oldu diyemeden güruh "A, Hagi, bak Hagi'yi gördün mü?" diye bağıra çağıra beni bir o yana bir bu yana savurmaya başladı. Binbir zorlukla kalabalığı yararak nefes alabileceğim bir alana çıkınca kendimi Doom'da bir bölüm daha bitirmişçesine rahatlamış buldum. Asıl önemli donanım ürünlerinin bulunduğu 5. salona doğru yoluma devam ettim. Ama o da ne? Gülben Ergen'den imza almaya çalışan güruh yolumu kesmez mi? Hemen 180 derece dönüş yapıp tam gaz geri ilerledim ve ilk sola saptım. Ama sapmaz olaydım. Az kalsın Teoman severler beni ezip geçecekti. Kıvrak bir manevrayla ilk boşluğa daldım ve orada bulduğum bir aradan, hayran kalabalıkları içinde zar zor ilerleyerek 2. salona kadar gelebildim. Ama en korkuncu beni burada bekliyordu. Bir Internet portalının jungle formundaki stantının sarmaşık kaplı kalasları arasında saatlerce yol bulmaya çalışırken, bir yandan da bu işin Indy serilerinde veya Tomb Raider'da ne kadar da kolay olduğunu düşünüyordum.

### Gürültü

Günün sonuna doğru 5. salona ulaşabildim. Diğerlerine göre hem daha doyurucu, hem daha ağırbaşlı olan bu salonda Pentium 4, Creative JukeBox, Pioneer DVD yazıcı gibi oldukça çarpıcı ürünler vardı. Gerçi bu ürünler 3-4 aydır dünyanın dört bir yanındaki fuarlarda boy gösteriyordu ve hiç de yeni değillerdi ama en azından kullanıcıların bu ürünleri yakından inceleme olanağı bulması hoştu. Zaten bu salondaki hemen her stantta küçük tanıtım ve ürün sunumları yapılıyordu. Ve en hoşu, Microsoft stantında Microsoft'un yeni oyunlarının ve oyun kontrol cihazlarının dev ekrandan uygulamalı olarak anlatılmasıydı.

Ama fuarın en aklı başında salonu olmasına rağmen anlaşılması zor gürültü yüzünden bu salonda yaptığım görüşmeler sesimin kısılmasına ve ses tellerimin hasar görmesine yol açtı. Fuar çıkışı eczaneye girip "Pehrdohun booaz pastili vaahhmı" dediğimde eczacı hiç bir şey anlamamıştı söylediklerimden. Ama neye ihtiyacım olduğunu açıkça görebiliyordu.




Microsoft'dan uygulamalı oyun dersleri

# Intel Pentium III 1.13GHz'i Geri Çekiyor

## Talihsizlik Intel'in Yakasını Bırakmıyor

Geçen ay bilgisayar dünyasında dönen son dedikodularla ilgili yazımda Intel'in 1.13GHz'lik işlemcisi ile AMD'den daha hızlı davrandığını ve üstelik 1.1GHz'lik Athlon'a göre daha yüksek saat hızında çalıştığı için Intel'e önemli bir avantaj sağladığını söylemiştim.

Ama Intel için oldukça hoş gözüken bu gelişme, işlemcide sorun olduğunun ortaya çıkması üzere hayal kırıklığı yarattı. Piyasaya sürülmüş olan işlemciler geri toplanmaya başlandı. Ama işin en ilginç yanı bu sorunun donanım web sitelerinden üçünün iş birliği ile ortaya çıkması.

Her şey Tom Pabst'ın Toms Hardware Guide sitesinde test için gelen işlemcide sorun bulduklarını ve bunun piyasadaki tüm işlemcilerde olabileceğini ifade eden bir yazının yayınlanmasıyla başladı. Bu yazının hemen ardından Tom Pabst ile araları çok kötü olmasına rağmen HardOCP sitesinin kurucusu Kyle Bennett kendisinde bulunan işlemcinin de sorunlu olduğunu açıklayarak Tom Pabst'a destek çıktı. Ve bu ikiliye test için gelen işlemcisinde hiç sorun ile karşılaşmayan AnandTech'in meşhur Anand Lal Shimpi'si katıldı. Her üç siteye yollanan işlemciler Kyle'da toplandı ve bir Intel mühendisinin refakatinde test edildi. Daha önce sorunlu olduğu bilinen iki işlemci pek çok denemede sorun çıkarırken AnandTech'e yollanan gayet iyi çalışıyordu. Ancak iş Linux üzerinden çalışan bir stress test programına gelince işler değişti ve her üç işlemci de normal bir CPU'nun kolayca geçtiği bu testi aşamadı. Elbette tüm gelişmeler her üç web sitesinden de yayınlanıyordu.




Bu gelişmeden kısa bir süre sonra Intel, işlemcide bir sorun olduğunu kabul etti ve işlemcileri toplamaya başladı. Sorunun tam olarak ne olduğu açıklanmasa da genel kanı Intel'in hız yarışında AMD'yi alt edebilmek için işlemcilerini olması gerekenden daha yüksek hızlara ayarladığı veya 1.13GHz PIII'ün henüz hazır değilken piyasaya verildiği yönünde.

# Yeni GLSetup Yayınlandı

## OpenGL Sorunları Yaşayanların Dikkatine

Oyunların en çok kullandığı 3D API'lerinden biri olan OpenGL için yeni sürücüler çıktı. www.glsetup.com/where.htm adresinden çekebileceğiniz yeni sürücüler beta olmasına karşın OpenGL konusunda sorun yaşayanlar için faydalı olabilir.

Aslında yeni versiyon 1.0.0.117'den bir hafta kadar önce 1.0.0.116 versiyonu yayınlanmıştı. Ancak daha sonradan bu versiyonun Voodoo 3 kartı ile sorun çıkardığı anlaşılınca düzeltilmiş olan 1.0.0.117 versiyonu yayınlandı.

Ancak sürücüyü çekmek isteyenler için önemli bir uyarım var. Yeni sürücüler tüm ekran kartlarını desteklediği için 77MB gibi çok büyük bir ebata sahip. Bu yüzden benim tavsiyem aynı sayfadaki Web GLSetup'ı çekmeniz. Bu küçük program ekran kartınızın modelini belirleyip sizin için sadece ekran kartınızı destekleyen çok daha küçük bir dosyayı download ediyor. Çok daha pratik ve kolay bir çözüm.

Bu arada şu anki sürücüler ile problemleri olmayanların acele etmesine gerek yok. Çünkü bir süre sonra bu yeni sürücü Beta aşamasını geçince ekran kartı sürücülerine eklenecek. Bu yüzden düzenli olarak ekran kartınızın sürücüsünü güncellemek pek çok kişi için yeterli olacaktır.




# Matrox'dan All-In-One

Matrox, G450 modelini baz alan bir All-In-One kart üreteceğini açıkladı. Marvel G450 eTV olarak adlandırılan bu yeni kart 32MB DDR-RAM'e ek olarak TV giriş çıkışlarına sahip olacak. Kartla birlikte gelecek olan PC-VCR isimli yazılım sayesinde bilgisayarınızda TV izlerken istediğiniz an pause etme veya geri sarma şansınız olacak. Bundan da güzeli, bu kart Marox'un Dual head teknolojisine sahip olacak. Yani bir yandan monitörde Word çalıştırırken başka bir TV-Out sayesinde televizyondan DVD veya TV izleyebilecek. Kartın benzer TiVO uygulamalarından tek eksiği bir kanaldaki yayını izlerken bir diğerini hard-diske kaydedemiyor olmanız. Bu yıl sonuna doğru çıkması beklenen kartın fiyatının 250$ ila 280$ arası olması bekleniyor.




# LEVEL Test Merkezi Yenilendi

Türkiye'nin en çok satan rakipsiz oyun dergisi LEVEL gelişen teknolojiye ayak uydurmak için test sistemini yenilediğini açıkladı. Yeni test sisteminde Pentium III 800EB ve Athlon Thunderbird 800 işlemcileri kullanılacak. Halen Türkiye'deki dergiler içinde hem Intel hem de AMD tabanlı test sistemine sahip tek dergi olan LEVEL'in Donanım'dan sorumlu editörü Tuğbek Ölek, yeni test sisteminin özellikle ekran kartlarının testinde daha sağlıklı sonuçlar almalarını sağlayacağını söyledi. Ayrıca en kısa sürede, yıl içinde test ettikleri ekran kartlarının yeni test sisteminden alınmış yeni benchmark sonuçlarını yayınlamayı planladıklarını da ekledi.

Test sistemindeki diğer değişiklikler kullanılan anakartların Asus CUSL2 ve Abit KT7'ye dönmesi, 235 Watt'lık Elan Vital güç kaynağı yerine 300Watt'lık SPI güç kaynağı kullanılacak olması ve 3DMark2000'in 1.1 versiyonuna geçilmiş olması.



Yeni test sistemimizi bu dev Alpha Fan soğutacak.

# Microsoft Game Voice

LEVEL Teknoloji

**Bilgi İçin** İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 48$

**Multiplayer oyunlarda birbirinizle konuşmak, tek bir ses komutuyla bir sürü emir vermek ve (maalesef) hep kazanmak artık mümkün!!!**

İşte Nihayet! Game Voice piyasaya çıktı. Burada fazlaca vurgulanmış olan "nihayet!" aslında iki anlama birden geliyor. Birincisi E3'te görüp denediğim ve açıkçası etkilendiğim Game Voice'un nihayet piyasaya çıkmış olması. İkincisi ise nihayet birilerinin multiplayer oyunlarda konuşabilmemizi sağlayan sağlam bir sistem üretmiş olması.

Aslında daha önceden piyasaya çıkan Roger Wilco gibi yazılımlar bu işi yapmayı denemiş ve pek çok kişi tarafından oldukça kullanışlı bulunmuşlardı. Ama şimdi Microsoft donanım ile desteklenmiş, kullanım ve kurulumu çok kolay bir sistemle geliyor. Üstelik Game Voice, ses komutları gibi pek çok ekstra özelliğe de sahip.

## Oyun Sesi?

Game Voice bir kulaklık, küçük bir kumanda modülü ve bir yazılımdan oluşuyor. Ancak bu üç parça içinde en önemlisi yazılım. Çünkü işin büyük kısmını yazılım tarafı oluşturuyor. Bu yüzden bu incelemeye bir yandan da bir yazılım incelemesi gibi bakmalıyız. Yazılımların, donanımlardan önemli bir farkı yamalarla düzeltilebilmesi. Ayrıca yazılımlar çok daha hızlı yeni versiyon çıkarabilirler. Bu yüzden Game Voice'un mevcut dezantajları giderilebilir, yeni özellikler eklenebilir. Bu tip gelişmelerden sizi haberdar etmeye çalışacağım.

Şimdi Game Voice'un nasıl çalıştığına bir bakalım. Öncelikle kısa ve kolay bir kurulum aşamasını geçmelisiniz. Microsoft'un yeni Donanım Kurulum Sihirbazı, olabilecek en kolay kurulumu sağlıyor ve bundan sonra tüm Microsoft Donanımlarında kullanılması kurulum işlemlerini oldukça kolaylaştıracak. Daha sonra kulaklık ve kumanda birimini kurmalısınız. Bu da oldukça dertsiz. Önce kulaklığı, daha sonra da hoparlörlerinizi kumanda modülüne takıyorsunuz. Daha sonra da kumanda modülünü ses kartınızdaki mikrofon girişi ve hoparlör çıkışına takarken USB yoluyla bilgisayarınıza bağlıyorsunuz.




## Kurulum

Game Voice yazılımı kurulurken Microsoft'un MSN Messanger'ını da kuruyor. Bundaki amaç oyuna başlamadan önce oyuncuların birbirlerini bulabilmeleri. Başta buna tepki göstermiştim açıkçası. Çünkü Internette haberleşmek için kullandığım ICQ'dan fazlasıyla mutluyum ve MSN Messanger'a hiç ihtiyacım yok. Gerçi kurulum sırasında isterseniz MSN Messanger kurmamayı seçebiliyorsunuz ama sonuçta MSN Messanger'sız da tek başınıza oynamak veya telefonla sağa sola IP adresi geçmek dışında bir yolunuz kalmıyor. Bunun yerine ICQ üzerinden haberleşebilme yeteneğinin eklenmemiş olmamasına kızmıştım. Ama cihazı kullandıkça bunun daha iyi olduğunu gördüm. Birincisi Game Voice, MSN Messanger listenizi olduğu gibi kendi kontak listesine alıyor. Eğer aynı şeyi ICQ'ya yapsa hiç biri Game Voice'a sahip olmayan yüzlerce insan Game Voice listesini dolduracaktı anlamsızca ve ICQ açık kaldığından ara sıra gelen mesajlar oyunun kilitlenmesi gibi tehlikeler doğurabilecekti. Ama MSN Messanger'ı Game Voice dışında kullanmadığım için sadece ofiste Game Voice'u olan diğer üç kişi Burak, Ecevit ve Şahin'den oluşan bir liste yaptım. Bu oldukça kullanışlı oldu. Ne zaman oyun oynamak istesem Game Voice'u açıp diğerlerinin Game Voice'unun açık olup olmadığını, o an biriyle konuşup konuşmadıklarını görebiliyorum. Bu arada benim MSN hesabım dietto@hotmail.com. Game Voice alanlarınız beni de eklesin, belki bir ara buluşup toplu bir Counter atabiliriz.



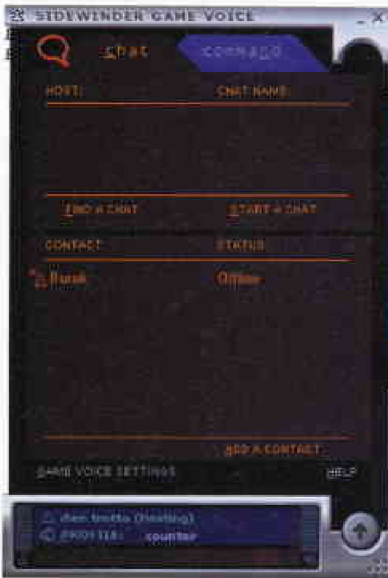
Aslına bakarsanız Game Voice sadece oyunlar için yapılmış bir cihaz değil. Daha çok bir Internet telefonu gibi çalışıyor. Yani oyundan bağımsız olarak IP üzerinden ses iletişimi sağlıyor. Onu oyunlar için özel yapansa aynı anda pek çok kişinin ortak konuşabilmesi ve elbette oyun hızını aksatmamak için ayarlanmış mümkün olan en düşük veri aktarım hızı ile en kaliteli sesi yakalamayı hedeflemesi. Ayrıca kumanda modülü sayesinde, aynı chat odasındaki insanları grup ve takımlara ayırabilir, böylece oyun içinde sadece istediğiniz kişilerle konuşabilirsiniz.

## Sesli Komutlar

Game Voice'un diğer yönü ise sesli komutları tanıma. Geliştirilen özel yeteneği sayesinde Game Voice önceden belirlenmiş sesli komutları klavye tuşlarına çevirebiliyor. Mesela önceden ayarladıktan sonra CounterStrike oynarken "AVP" dediğinizde Game Voice sisteme B+4+6+B+7+B+8+2 tuşlarının bir kombinasyonunu yolluyor. Böylece siz tek bir ses komutuyla hem güzel bir sniper'a kavuşmuş oluyorsunuz hem de ekstra zahmet harcamadan silahınızı doldurup zırhınızı kuşanıyorsunuz. Buradaki tek sorun Game Voice'un henüz Türkçe desteği olmaması. Yani komut olarak "AVP"yi girdiğinizde bunu "Eyvipi" olarak okumalısınız. İngilizce yazılışlı Türkçe komutlar girmek de pek yararlı değil. Bu yüzden Türkçe desteği çıkana kadar (Bilişimde yapılan tanıtımda çıkacağı belirtilmişti) cihazla İngilizce konuşmakta fayda var. Ama sakın karıştırmayın, bu sadece komut desteği için. Oyun içindeki diğer insanlarla istediğiniz dilde konuşabilirsiniz.

## Mertlik Bozulacak Mı?

Şimdi gelelim işin en önemli kısmına. Yani "İşe yarıyor mu cidden?", "Ses kalitesi nasıl?", "Oyunu yavaşlatır mı?" gibi merakınızı çeken performans sorunlarına. Evet işe yarıyor. Oyun sırasında konuşuyorsunuz. Mesela Unreal Tournament'da Burak'ı Redemeer'ın ucuna alıp "Burak arkana baksana" diyorsunuz. O arkasına döndüğünde üzerine gelen koca füzeyi görüyor ve sonra kamera delicesine dönmeye başlıyor. Burak parçaları uzay boşluğuna dağılırken "Hayvaaannn!!! İntikamım acı olacak!" diye bağırıyor. Burada önemli olan nokta, fark etmiş olabileceğiniz üzere Burak'ın ölmesine rağmen konuşabilmesi. Bu doğa üstü olayın sebebi Game Voice'un oyundan tamamen bağımsız çalışıyor olması. Elbette bu aynı zamanda Counter'da öldükten sonra takım arkadaşlarınıza düşmanın yerini söyleyebileceğiniz anlamına geliyor ki hiç hoş değil. Bence Microsoft buna bir çözüm bulmalı. En azından po-







**Game Voice'un yazılımı sayesinde oyun partnerlerinizi kolayca bulmak ve oyun öncesi görüşebilmek mümkün.**

püler olan oyunlar için yapılabilecek bir patch sayesinde oyun Game Voice'a mute komutu verebilmeli. Yoksa mertlik çok ciddi bir tehlike altında.

Ses kalitesi konusunda pek bir beklentiniz olmasın. Daha önce de dediğim gibi oyunu yavaşlatmaması için ses kalitesi sınırlandırılmış. Eğer bağlantıda bir sorun yoksa ve herkes aynı anda konuşmazsa konuşulanlar çok rahat anlaşılıyor. Ama sesler daha çok kötü bir telsiz gibi. Sakın bunun oyunun karizmasına faydalı olabileceğini düşünmeyin, çünkü Game Voice aynı zamanda sesinizi inceltiyor ve karşıdakilere sesiniz 7-8 yaşındaymışsınız gibi geliyor. Oyun heyecanlandıkça birbirine bağırıp çağıran bir bıcırıklar korosunu dinlediğinizi düşünüyorsunuz.

**Peki Ya Hız?**

Hıza gelince; öncelikle eğer bağlantı hızınız zaten oyunları oynamaya bile yetmiyorsa Game Voice'un gelip de hızlandırmasını beklemeyin, tam tersine yavaşlatacaktır. Benim denemelerime göre hız kaybı %10 ila %30 arasında oluyor. Network üzerinden oynarken tamamen sorunsuz. ISDN veya KabloNET kullanıcılarının da pek endişelenmesine gerek yok. Özellikle sizin bağlantı hızınız server'ın hizmet hızından yüksekse arada hiçbir fark hissetmeyeceksiniz. Mesela 128K ISDN'i tek başınıza kullanırken Sanane Inc. serverlarına girdiğinizde. Çünkü server yavaş olduğu için hali hazırda kullanılmayan bir bant genişliği olacak. Ama modem kullanıcılarının Internet alt yapımız adam olana dek Game Voice'u gece geç saatlerde kullanmaları sağlıklı olacaktır.



**Donanım**

Game Voice'un donanımsal kısmı yazılım kısmından çok daha iyi. Mikrofon ve kulaklık seti hem rahat hem de çok iyi performans veriyor. Mikrofonun kaliteli olması Game Voice'un sesli komutlarınızı daha iyi yakalamasını sağlıyor. Kumanda modülü ise ihtiyacınız olan tüm özellikleri sunuyor. Oyundaki kişileri 4 ayrı gruba bölebiliyorsunuz. Ayrıca konuşurken sizi sadece kendi takımınızın veya tüm oyuncuların duymasını seçebiliyorsunuz. Yine kontrol pedinden ses seviyesini ayarlamak veya sesi kapatmak mümkün. En hoşuma giden şey ise kontrol pedi üzerindeki küçük bir switch ile hoparlör ve kulaklık arasında geçiş yapabilmeniz. Buradaki tek handikap Game Voice'a hoparlörünüzün sadece front girişini bağlayabilmeniz. Eğer çift stereo girişli bir hoparlörünüz varsa onu direkt ses kartına giriyorsunuz ve siz kulaklık kullanırken dahi arka hoparlörler çalışıyor.

**Level'ın Yorumu**

Game Voice uzun süredir incelediğim en ilginç cihaz. Zamanla yazılım kısmında da düzeltmelere gidilirse gerçekten uzun süredir istediğimiz "Multiplayer oyunlarda tamamen sorunsuz konuşabilme" lüksüne sahip olacağız. Ama şu anki haliyle bile oldukça iyi. Üstelik kaliteli kulaklık ile mikrofon ve sesli komut girebilme özelliği sayesinde oyun dışı yazılımlarda ve single player oyunlarda da işe yarayacak.

## Benchmark Sonuçları

**Mekan:** cs_assult
**Karakterler:** Donanım testini fırsat bilip aylardır ilk kez counter oynayan Tuğbek, zaten işi on-line oyun oynamak olan Burak, beş düşmanları ve geç kalan Şahin ile Ecevit.
**Not:** Bu konuşmalar Game Voice üzerinden yapılmıştır. Hmm... en azından bir kısmı.
Yani sonunda bıçak ve el bombası yeteneğim bir parça abartılmış olabilir ama olsun. Test testtir.

*Oyun henüz yeni başlamıştır.*
B: Tamam bu sefer canlarına okuyacağız onların.
T: Aman dikkatli ol adamlar 5 kişiler.
B: Tamam iki el dayanalım bu arada Şahinle Ecevit aleti kursunlar. Zaten o zaman gör eğlenceyi.
T: Tamam ben rampadayım, ön kapıyla çatıyı tutuyorum sende arka kapıya bak.
B: Arka kapı sessiz buradan ön kapıyı da görüyorum. Biri gelirse haberin olur.
T: Tamam ben de arka kapıya bir parça vakıfım. Sorun olursa kendini create'lerin önüne at arkandan gelenleri tavuk gibi avlarım buradan.
B: Tamam
T: Roger
B: Affirmative
T: Go go go!
B: Dalga geçme be oğlum adamların sesini duyamıyorum.
T: Tamam tamam.
B: Aha ön kapıda biri var!!
T: Gel bakalım bebiş... he he..
B: Ben kafayı çıkarmıyorum elinde Steyr var galiba.
T: Tamam.
*Rakip beşlinin ilk üyesi bir AVP mermisiyle yıkılır.*
T: Bu tamam. Arka kapıdan gelen var mı?
B: Hayır çok sessiz.
T: Çatı da öyle. Bu kekler hep birden ön kapıdan girecek herhalde.
B: Biz de hep birden öldürürüz he he..
*İki Dakika kadar süren bir sessizliğin ardından*
T: Pusuya mı yattı bunlar ya?
B: Bilmem ki belki dört kişi kalınca King'e oturmuşlardır.
T: Ne biçim counter bunlar!
B: Dur bir ses duydum galiba.
T: Ordalar mı?
B: Dur bi dur.
B: Ahhh!!!!
T: Alo! Burak n'oldu vuruldun mu?
T: Burak ses versene.
T: Olum nerden geliyorlar burada ortalıkta kaldım!!
T: Burak çatlatma adamı konuşsana!!!
*Rehine odasına giden havalandırmanın kapağının kırılış sesine arka kapının açılış sesi katılır ve ön kapıdan iki kişi aynı anda dalarlar.*
T: Aaaaa!!! Her yandan geliyorlar. Ah Burak ah!!!
*Tuğbek süratle havalandırmaya dalıp yoğun ateşe rağmen çatıya çıkmayı başarır.*
B: Ne oldu be oğlum ben ölmüşüm.
T: Ölürsün tabii. Nerdesin sen?
B: Ya o ses annemmiş. Çay getirmiş. Ben birden yerimden fırlayınca tepsiyle birlikte devrildik biraz. Üstümü falan değiştirdim.
T: Aferin valla biz burada can derdindeyiz sen çay banyosu keyfi yap.
B: Dalga geçme be o... Arkanda! Delikten geliyor!!
*Tuğbek süratle dönüp delikten çıkmaya çalışan counter'a 30 santim mesafeden AVP'nin neler yapabileceğini gösterir.*
T: Diğerleri nerde? Üç tane kaldı.
B: Dur bakayım.
B: İkisi ön kapının yanındaki kırmızı konteynırlara tırmanıyorlar... biri arkadan çatıya çıkıyor.
T: OK!
*Bir el bombası kırmızı konteynırlara doğru uçarken arka merdivenden çıkan şahıs yukarıda sadece bir bıçağın derin izlerini bulabilecektir. Daha sonra "Terrorists Win" sesi duyulur.*
B: Ha ho!!! Süper be. Combo'ya bak.
T: Eee.. hocam olacak o kadar.
B: Tamam şımarma hemen.
Şahin: Naber millet olay ne? Ne yapıyoruz?
T: Beş arkadaş var burda bi elli̇şer kere ölmek istiyorlarmış.
Ecevit: Tamam siz gidin ben onları pataklarım.

***Test Sonucu:***
Konuşmaksızın 5 kişinin organize bir atak hazırlaması dakikalar alır ve bu içeridekilerin canını fazlasıyla sıkar.
Konuşmak hayat kurtarır.
Counter'da ölünce konuşulmasını engellemenin bir yolu mutlaka bulunmalı.
Annenize oyun oynarken çay içmeyeceğinizi baştan söylemelisiniz.
Ecevit'ten korkmak lazım.
Not: Testime katkılarından dolayı Burak ve Chip'ten Ecevit ile Şahin'e teşekkürler.

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ**

*Teknik Özellikler*
- Sesli komut verebilme ve her oyun için ayrı profil hazırlayabilme.
- TCP/IP üzerinden ses iletimi
- USB Bağlantı
- 6 gruplandırma, 1 komut,
- 1 Mute tuşu ve hoparlör/kulaklık geçiş switch'i

**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji | 10 |
| Performans | 8 |
| Üretim Kalitesi | 9 |
| Fiyat/Performans | 8 |
| Yazılım Desteği | 8 |
| GENEL | 9/10 |

# Microsoft Optical Mouse

**Bilgi İçin** İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 42$ (Intelli Mouse Optical), 25$ (WheelMouse)

## Microsoft'un parlak fareleri yenilendi

Bu ay Microsoft bizi fazlasıyla mutlu etti. Game Voice ve Strategic Commander gibi bugüne dek benzerini görmediğimiz iki harika ürünü piyasaya sunmaları bizim için yeterliydi. Ama bununla yetinmeyip optik mouse'larına iki yenisini daha ekledi.

İlk olarak bu senenin başlarında tanıştığımız optik mouse'lar hareketi algılamak için klasik mouse topu yerine özel olarak geliştirilen IntelliEye teknolojisini kullanıyorlar. Bu sistemde mouse'un altına yerleştirilen bir kamera sürekli olarak yüzeyi tarayarak mouse'un hareketini takip ediyor. Bu kameranın yüzeyi tarama frekansı saniyede 1500 kez olduğu için çok net bir sonuç alınıyor. Kameranın yüzeyi görebilmesi için altına yerleştirilen kırmızı led yüzünden bu mouse'lar halk arasında ışıklı mouse veya laserli mouse olarak da anılıyor.

### IntelliEye'ın Faydaları

Birincisi optik bir mouse hemen her yüzeyde çalışır. Düzgün çalışması için mouse pad'e ihtiyacınız yoktur. Bu oyuncular için büyük bir kazanım çünkü oyunlarda doğal olarak mouse sürekli ve hızla hareket eder. Elbette böylesi yüksek bir performansa 3M'in özel mouse pad'leri bile dayanamaz ve elimizin altından kayıp durur. Ve oyunun ortasında sürekli olarak onu düzeltmek dikkatimizi dağıtır. Bence bu araba sürerken ayakkabı bağlamak kadar tehlikeli bir durum. Bir anlık dalgınlık size RAID'lerin arasında kalmış Observer'sız bir Battle Cruiser filosu veya karşı çatıdan gelen bir sniper mermisi olarak dönebilir.

Diğer önemli bir sebep elbette optik mouse'ların daha hassas olması. Ama piyasada bu konuda çok iyi ürünler bulunuyor zaten. Eğer kullandığınız mouse piyasada sıkça bulunan 2$'lık adsız sansız mouse'lardan biriyse elbette oyun performansınızda çok ciddi bir artış olacaktır. Ama zaten çok kaliteli bir mouse'u olanlar iki kat performans artışı beklemesinler. Optik mouse'ların en hoş özelliklerinden biri de kirlenmemesi. Klasik mouse'lar Hooveer'in o ilk elektrikli süpürgelerini hatırlatırcasına ortalığı süpürür ve bütün toz mouse topunun hareketini algılayan millere dolar. Optik mouse'larda sadece masa yüzeyi temiz değilse mouse'un altı kirleniyor.

Sizin en seveceğiniz optik mouse özelliklerinden biri de uzun ömürlü olmaları. IntelliMouse with IntelliEye modelini tam 8 aydır kullanıyorum ve henüz hiçbir sorun yaşamadım. Zaten Microsoft IntelliEye mouse'lara 3 yıl garanti veriyor.

Kısacası optik mouse'lar sıradan bir mouse'da bulamayacağınız çok önemli avantajlara sahipler ve bence şu sıralar başka bir mouse almanın pek bir mazereti olamaz.

### Yeni IntelliEye'lar

Yeni modellerin ismi IntelliMouse Optical ve WheelMouse Optical. Optical ilk çıkan iki model Explorer ve IntelliMouse'un ortasında bir model. Explorer'ın en büyük hadikapı olan çok büyük olması ve ergonomisinin iyi olmaması Optical ile düzeltilmiş. Optical da Explorer gibi fazladan iki tuşa sahip. Bu tuşlara istediğiniz herhangi bir özelliği atayabiliyorsunuz.

IntelliMouse ele çok iyi oturuyor ve sorunsuz bir kullanım sağlıyor. Ek tuşlar oldukça geniş bir alanı kapladığından rahat ve hızlı kullanılabiliyor. Ayrıca bu tuşları kullanan baş ve küçük parmağınız için ek tuşların hemen altında konforlu iki mekan düşünulduğü için ek tuşlara yanlışlıkla basma tehlikesi pek yok.

Optical'da önemli bir kısmı ilgilendiren bir güzellik de geometrik olarak simetrik olması. Yani sağ ve sol elle kullanım fark etmiyor. Böylece solak arkadaşlar da Microsoft'a sitem edip optik mouse kullanamamanın acısıyla bir kenara itilmeyecekler.

Bu ay çıkan ikinci mouse'umuz WheelMouse Optical. Yine simetrik olan WheelMouse tam anlamıyla Optical'ın sadeleştirilmiş bir versiyonu. Geometri olarak Optical'dan çok az daha alçak. Belki bu yüzden bir parça daha küçük ellilere ve bayanlara daha ergonomik gelebilir ama bence Optical kadar rahat değil. Ama aradaki fark gerçekten çok küçük.

WheelMouse'un Optical'dan eksik yönleri fazladan iki tuşa sahip olmaması, ve alt yüzeyinin Optical gibi kırmızı şeffaf cyber bir görüntü sergilememesi. Her iki mouse da elbette hem PS/2 hem USB arabirimine sahipler ve IntelliPoint 3.2 yazılımı ile birlikte geliyorlar. IntelliPoint, mouse'unuzun ayarlarını geliştiriyor.

### Daha Hızlı?

Son olarak değinmek istediğim nokta WheelMouse Optical'ın üzerine yapıştırılmış olan küçük bir etiket. Her haliyle kutuya sonradan yapıştırılmış olduğu belli olan etikette "şimdi %33 daha hızlı optik teknoloji" yazıyor. Bu konuda ne IntelliMouse web sitesinde herhangi bir bilgi var ne de Microsoft bir açıklama yapmış değil. Ancak bana öyle geliyor ki burada bahsedilen gelişme hareketi algılayan kameranın yüzeyi tarama hızının saniyede 2000 kereye çıkmış olması. Ama bu gelişme her ne ise tüm optik mouse'lar için geçerli olduğu açık.



### LEVEL'ın Yorumu

Bence her iki yeni model de IntelliEye ailesi için hoş gelişmelere sahip ve önceki iki modelden daha iyi. Özellikle IntelliMouse Optical'ın varlığı bence Explorer'ın sonu anlamına gelmeli. Ancak IntelliMouse with IntelliEye'ın klasik IntelliMouse ergonomisi ve parlak ve pürüzsüz yüzeyi onun bir alternatif olarak kalmasına yetiyor. Her durumda benim favorim IntelliMouse Optical. Bence yeni bir mouse almayı düşünüyorsanız ilk tercih. Ama 42$ çok yüksek diyorsanız WheelMouse Optical sadece 25$'lık fiyatı ile çok iyi bir fırsat ve sonuçta Optical'dan temel farkı daha sade olması. Ama aynı performans ve oldukça yakın bir ergonomiye sahip.

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ – Teknik Özellikler**

| Intelli Mouse Optical | WheelMouse Optical |
|---|---|
| Scrolling Wheel | Scrolling Wheel |
| Intelli Eye Teknolojisi | Intelli Eye Teknolojisi |
| 2 Tuş | 4 Tuş |
| USB ve PS/2 Bağlantı | USB ve PS/2 Bağlantı |

**LEVEL KARNESİ**

| | Intelli Mouse Optical | WheelMouse Optical |
|---|---|---|
| Teknoloji | 9 | 9 |
| Performans | 9 | 9 |
| Üretim Kalitesi | 8 | 7 |
| Fiyat/Performans | 7 | 9 |
| Yazılım Desteği | 8 | 8 |
| GENEL | 9/10 | 9/10 |

# Microsoft Strategic Commander

**Bilgi İçin** İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 56$

**Masaüstü Generalleri için yeni, son teknoloji bir kumanda odası.**



Microsoft'un son inceleyeceğimiz ürününe geldik nihayet. Herhalde bir iki yeni ürün daha çıkarsalar bu ayın Donanım'ı Microsoft özel sayısına dönecekti. Her neyse şikayetçi değiliz. Sonuçta oyun oynamayı keyifli hale getirecek her yeniliğe açığız.

Strategic Commander isminden de anlaşılacağı üzere strateji oyunları için düşünülmüş bir cihaz. Ama onu sadece strateji oyunlarıyla sınırlamanın anlamı yok. Pek çok FRP ve Adventure oyununda da işe yarayabilir. İlk bakışta on iki tuşa sahip bir mouse gibi görünse de Strategic Commander aslen klavyeye alternatif bir cihaz.

Strategic Commander'ı aynı bir mouse gibi kavrıyorsunuz. Üst kısmı alt eksen üzerinde ileri-geri ve sağa-sola hareket edebiliyor. Bu hareket oyunlarda harita üzerinde hareket etmeye yarıyor. Aynı şekilde üst parçayı alt parça ekseninde kıvırarak da 3D oyunlarda kameranın bakış açısını değiştirebiliyorsunuz. Eğer oyun bu özelliğe sahip değilse gönlünüzün istediği herhangi bir başka özelliği atayabilirsiniz.

### Tuş Bolluğu

Strategic Commander'ın ön kısmındaki 6 tuşa istediğiniz fonksiyonları atıyorsunuz. Sadece altı tuş yetmeyeceğini bildiğinden Microsoft yan tarafa üç de shift tuşu koymuş. Bu altı tuşu üç shift tuşuyla kombine ederek 24 ayrı tuşa sahip oluyorsunuz. Strategic Commander aynı Game Voice gibi farklı oyunlar için farklı profiller hazırlamanıza izin veriyor. Ancak ondan farklı olarak aynı anda üç profili birden kullanabiliyorsunuz. En alt tarafında bulunan üçlü bir switch sayesinde mevcut üç profil arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Elbette bunun diğer bir kullanımı da bir oyun için farklı üç profil hazırlamak. Mesela bir profil oyunun başındaki gelişme evresi için, bir profil oyunun normal seyri için ve bir profil de savaş ve çarpışmalar için. Böylece 3 profilin her biri için 18 tuşa sahip olduğumuzdan toplam tuş sayımız 72 oluyor. Bunun yanı sıra 6 ana tuşun yanında zoom yapabilmenizi sağlayan iki ekstra tuş var. Ancak bunlara shift kombinasyonuyla farklı bir fonksiyon atayamıyorsunuz. Sonuçta Strategic Commander 74 tuşa sahip bir canavar.

Elbette bu tuşların akılda tutulması ve ezberlenmesi kolay değil. Aslına bakarsanız Strategic Commander'ın geneline alışmak oldukça zor. Çünkü mouse'a benzer yapısına karşı diğer elinizde de bir mouse bulunduruyorsunuz. Aynı anda iki mouse kullanmak gibi garip bir duygu veriyor. Başta klavyeye oranla çok daha yavaş veriyorsunuz komutları. Ama zamanla alışıyorsunuz. En önemlisi hangi tuşa hangi fonksiyonu atayacağınızı iyi bilmek.

### Profiller

Elbette oyunla birlikte hazır bazı profiller geliyor. Ama benim tavsiyem oturup tek tek bütün profilleri kendiniz hazırlamanız. Birincisi kendi hazırladığınız profili akılda tutmanız çok daha kolay. İkincisi Microsoft profil hazırlama konusunda diğer mühendislik alanlarında olduğu kadar başarılı değil.

Strategic Commander'ın hoş bir özelliği oyunun ortasında bir tuşa fonksiyon atayabilmeniz veya mevcut olanı değiştirebilmeniz. Bunun için bir record tuşu eklenmiş. Önce bu tuşa ve daha sonra fonksiyonu kaydetmek istediğiniz tuşa basıyorsunuz. Kaydın yapılacağı tuş yanıp sönmeye başlayınca o hareketi bir defa yapıyorsunuz (Elbette klavye komutlarıyla). Daha sonra tekrar Record'a basıp kaydı bitiriyorsunuz. Son an değişiklikleri için çok iyi bir yöntem. Bu arada Strategic Commander'ın hoş bir detayı bir fonksiyon atanan her tuşun turuncu tatlı bir ışıkla yanması. Fonksiyon atanmayan tuşlar ışıksız olduğu için hangisine fonksiyon atanmış hangisine atanmamış görebiliyorsunuz.

### Basit Kurulum

Strategic Commander'ın kurulumu aynı Game Voice'daki gibi basit. Programı yükleyin, daha sonra USB bağlantısını yapın, hepsi bu. Profilleri yöneten program oldukça iyi yapılmış. Tuşları kolayca atayabilmenizin yanında size gerekli pek çok bilgiyi de sunuyor. Programla birlikte pek çok profil geliyor ama söylediğim gibi bunları pek başarılı bulmadım. Ayrıca eklenen hoş bir özellik her profil için tuş kombinasyonlarını gösteren şematik bir yazıcı çıktısı alabilmeniz. Böylece oyun sırasında bir fonksiyonu atadığınız yeri unutursanız tek tek her şeyi denemeniz gerekmiyor.

Tuşların yerleşimi ve genel ergonomi olarak da Strategic Commander bütünüyle dertsiz. Çok ağır olmamasına rağmen geniş yüzeyi ve plastik ayakçıkları sayesinde kesinlikle kaymıyor.




**Aynı anda üç profili birden ayarlayabilen Strategic Commander'ın yazılımı, ayarları yaparken tuşları da görmenizi sağladığından oldukça kullanışlı**

### LEVEL'ın Yorumu

Micosoft daha önceleri de klavye/mouse ikilisini bozmaya çalışmış ama başarılı olamamıştı. FPS oyunları için çıkardığı Dual Strike alışması çok zor olduğu için yeterli ilgi görmemişti. Ama bu sefer Microsoft daha sağlam gelmiş gözüküyor ve en azından klavyenin ayağını strateji oyunlarından kesmekte kararlı gözüküyor. Bana sorarsanız strateji oyunlarının müptelaları için vazgeçilmezler arasına girebilecek bir cihaz. Ama kullanımının ne kadar başarılı olup olmayacağı elbette size de bağlı. Bu yüzden strateji seven herkes gidip alsın demiyorum. Ama strateji oyunlarını seviyorsanız bence ona bir şans verin. Belki kısa sürede sağ kolunuz olabilir.

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ**

*Teknik Özellikler*

6 Komut tuşu, 3 Shift Tuşu,
2 Zoom Tuşu,
1 Record Tuşu,
1 Profil Switch'i
USB bağlantı

**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji | 9 |
| Performans | 7 |
| Üretim Kalitesi | 9 |
| Fiyat/Performans | 7 |
| Yazılım Desteği | 9 |
| GENEL | 8/10 |

LEVEL Teknoloji

LEVEL Performans

# Plextor 12/10/32A

**Bilgi İçin** İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 290$

**Plextor'un BURN-Proof teknolojisi ile altı tutan üstü kararan CD'lere son. BURN-Proof ile hem daha hızlı pişirin hem de altı üstü bir kızarsın!**

İşte uzun süredir incelemeyi planladığım bir ürün. Son zamanların en gözde CD yazıcı üreticilerinden Plextor'un hız rekortmeni CD yazıcısı Plextor 12x10x32A. 12X CD yazma ve 10X yeniden yazma hızlarıyla şu an için Plextor 12x10x32A rakipsiz gözüküyor. Ama benim bu ürüne ilgi duymamın sebebi hız değil. Çünkü nasıl olsa kısa süre içinde diğer üreticilerde aynı hızdaki modellerini piyasaya sunacak. Belki sundular bile.

Peki Plextor'u özel kılan ne? Patenti Sanyo'ya ait olan BURN-Proof teknolojisi. Plextor'un iddiası bu teknoloji sayesinde artık CD yakmayacağınız. Bu iddianın doğruluğuna geçmeden önce CD'lerin neden yandığını ve BURN-Proof'un nasıl çalıştığına bakalım.

### CD'ler Neden Yanar?

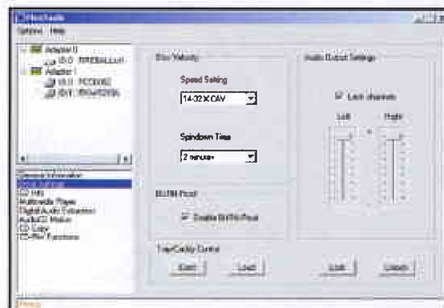
CD yakma dediğimiz olay genelde CD yazma işlemi sırasında duraklama olması yüzünden olur. Çünkü işlem durdu mu bir daha başlayamaz ve CD yanmış olur. İşlemin durmaması için CD yazıcılarda buffer adını verdiğimiz tampon bölgede vardır. Bilgiler öncelikle buffer'dan geçer ve yazım işlemine başlamadan önce burada biriktirilir. Daha sonra CD'ye yazdığımız kaynak verisinin okunmasında bir sorun olursa veya sistemdeki bir sorundan dolayı veri aktarımı fazlasıyla yavaşlar veya durursa buffer'da depolanmış olan veriler yazılmaya devam eder. Böylece kısa süreli veri kesilmelerinde CD yanmaktan korunmuş olur. Ama bilgi akışındaki kesilme uzun sürerse bir süre sonra buffer da tükenir ve CD kaçınılmaz olarak bozulur.




BURN-Proof teknolojisinin mantığı buffer'ın azaldığı ve tükenmeye yaklaştığı, mesela %10'unun kaldığı anda CD yazımını durdurmak. BURN-Proof devreye burada giriyor. Buffer azalmaya başlayınca kendisine güvenli bir nokta bulup yazmayı durduruyor. Daha sonra buffer dolunca kaldığı yerden devam ediyor. Böylece veri akışı çok uzun bir süre için bile kesilmiş olsa CD yanmıyor. Açıkçası bu kulağa biraz fazla cesur geliyor ve iddianın doğruluğunu test etmek için çok özel bir test hazırladım.

### İşkence Testi

İlk önce WinOnCD'de bir CD Layout'u oluşturdum. İçinde ofisin dört bir yanındaki bilgisayarlardan seçilmiş 3-4MB'lık dosyalar bulunuyordu. Network üzerinden erişim her zaman sağlıklı olmadığı için kesilmelerin ve dolayısıyla buffer tükenmelerin oluşması kaçınılmazdı. Bununla da yetinmeyip kendi hard-disklerimden ve CD-ROM'larımdan da dosyalar ekledim. Sonra tamamen dolu bir disketteki 1.4MB'lık veriyi de ekledim. Daha sonra ofisteki 3 ayrı PC'nin disket sürücülerini paylaşıma açıp onların içine de tamamen dolu disketler yerleştirdim ve layout'a dahil ettim. Bu kadar bölük pörçük dokümanın buffer'ı ayakta tutması mümkün değildi. Ama ne olur ne olmaz diye sistemi yorup sistemden kaynaklanacak buffer tuzakları da hazırladım. Birkaç Word ve Excell dökümanı açtım, oldukça yüklü bir iki flash'la yapılmış site, Photoshop'da açılmış büyükçe bir resim. Bu testten herhangi bir CD yazıcının kurtulma şansı yok gibi gözüküyordu. 12X hızında CD yazım işlemini başlattıktan sonra üzerine bir de Diablo II açıp oynamaya başladım. Sistem ortadan çatlayacakmışçasına kasılırken duraklaya duraklaya da olsa Diablo II'yi oynamaya devam ettim. Ta ki Plextor üzerindeki ışık sönene kadar. DiabloII'yi kapatıp Win-On-CD'ye döndüğümde karşımda küçük bir pencerede içinde "CD's Written Correctly"yazıyordu. Açıkçası gözümle görmemiş olsam inanmazdım.



**Plex Tools ile 12/10/32A'nın pek çok özelliğine kolayca ulaşabileceksiniz.**

### Her Açıdan Karlı

BURN-Proof, bizi artık yanan CD'lerden doğan para ve zaman kayıplarından kurtaracak. Ama bundan da güzeli artık CD yazarken "Aman başak bir şey yapmayayım da yanmasın" diye düşünmenize gerek yok. Bir yandan CD yazarken diğer yandan Internet'te gezinebilir, yazı yazabilir, oyun oynayabilir, aklınıza gelen her şeyi yapabilirsiniz.

Plextor 12/10/32A ile birlikte WinOnCD'nin 3.7 versiyonu, CD kablosu, ayrıntılı bir kitapçık, 10X destekli bir CD-RW, 12X destekli bir CD-R ve PlexTools programı geliyor. PlexTools başta basit bir program gibi görünse de aslında pek çok işleve sahip. Bunların en başlıcaları CD yazıcınız hakkında bilgi vermek, disk okuma hızı ayarı, BURN-Proof'u açıp kapama, ses çıkışını çift kanal olarak ayrı ayrı ayarlama, yazıcının içindeki CD hakkında bilgi verme, multimedya dosyalarını çalma, müzik CD'lerini waw'a çevirme, Audio CD yapma, CD'den CD'ye kopyalama ve CD-RW için packet writing.

### LEVEL'ın Yorumu

Plextor 12/10/32A hemen her açıdan piyasadaki en iyi CD yazıcı. Öncelikle 12X CD-R, 10X CD-RW yazım hızıyla tüm rakiplerinden daha hızlı. BURN-Proof sayesinde ise en güvenlisi. Yanında gelen yazılımlar WinOnCD ve PlexTools da oldukça iyiler ve bu konuda da Plextor 12/10/32A'nin önüne geçebilen bir program yok. Belki söylenebilecek tek şey piyasada ondan daha ucuz CD yazıcıların bulunduğu. Ama bizim için önemli olan kriter fiyat değil fiyat/performans oranı ise bu konuda da Plextor 12/10/32A en tepede yer alıyor. Eğer CD yazıcı almayı düşünüyorsanız ve fiyat konusunda kesin bir sınırınız yoksa bence tek bir seçeneğiniz var. Eğer halı hazırda bir CD yazıcınız varsa da eminim onu satmanın bir yolunu bulabilirsiniz. Bu arada, aklınızda bulunsun eski CD yazıcımı isteyene çok uygun fiyata bırakabilirim...

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler**

- 12X yazma, 10X yeniden yazma, 32X okuma
- BURN-Proof teknolojisi, IDE Veriyolu
- 2MB Buffer, CD Text Uyumlu
- 150 Ms erişim süresi

**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji | 10 |
| Performans | 10 |
| Üretim Kalitesi | 9 |
| Fiyat/Performans | 9 |
| Yazılım Desteği | 9 |
| GENEL | 10/10 |

LEVEL Ekonomi

# Abit SP-50 Home Theater



**Bilgi İçin** İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 138$

**Yumurta biçimli hoarlörler, dev bir subwoofer ve gerçek bir center!**

Bugüne dek pek çok anakart üreticisinin ekran kartı piyasasına girdiğini gördük ancak ilk defa hoparlör piyasasına giren bir anakart üreticisi ile karşılaşıyoruz. Bugüne dek anakart üreticilerinin hoparlör üretiminden uzak durmasının sebebi hem ürünün yapısı hem de üretiminin oldukça farklı olması.

Abit'in yeni hoparlörü olan SP-50'yi inceleyince bu gerçeği çok daha açık görebiliyoruz. Üründeki bazı eksikler bu konunun Abit için henüz yeni olduğunu gösteriyor. Ancak alışılagelen Abit'in "yapıyorsam iyi yapmalıyım" mantığı sayesinde karşımızda duran hoparlör yıllardır hoparlör piyasasında olan pek çok üreticiyi geride bırakmalarını sağlıyor.

### Home Theater Mı Değil Mi?

SP-50, 4 yan hoparlör, bir center ve bir subwoofer ile tam bir 5.1 hoparlör çözümü. Ancak bu tam anlamıyla Home Theater sistemi olduğu anlamına gelmiyor. Çünkü Dolby Digital sinyalleri çözen receiver birimine sahip değil. Yani tek başına kullanıldığında Dolby Digital ses sinyali alamıyorsunuz. Eğer hoparlör setini DVD izlerken Dolby Digital olarak kullanmak istiyorsanız ya ekstra bir receiver modülü almalısınız ya da Dolby Digital sesleri çözerek receiver işlevi gören bir ses kartı. Abit'in bu konuda sunduğu çözüm ise Abit AU-10 ismindeki ses kartı. Hoparlörden ayrı olarak 40$'a satılan kart 5.1 ses çıkışına sahip. Benzer bir çözümü Jazz'ın Elan 5.1 isimli hoparlöründe de görmüştük. Zaten her iki sistemde de kullanılan ses kartları hemen hemen aynı. Hoplarlöre receiver eklemeden Dolby Digital çözümünü direkt ses kartından çözmek oldukça mantıklı bir çözüm. Çünkü maliyeti çok düşürüyor. Ancak buradaki sorun Dolby Digital çözebilen ses kartlarının diğer özellikleri ile SB Live! Player gibi kaliteli ses kartlarının gerisinde kalması.

Bu yüzden Dolby Digital çözebilen bir ses kartına sahipseniz Dolby Digital dışındaki tüm uygulamalarda kullanmak için ikinci bir ses kartına da ihtiyacınız olacak. Elbette bu olmazsa olmaz bir zorunluluk değil. Ancak ara sıra izlenecek bir DVD film için oyun oynamak veya müzik dinlemek gibi çok daha fazla yaptığımız işleri göz ardı etmek anlamsız olur. Bu noktada en önemli konu iki ses kartının aynı anda sorunsuz olarak çalışabilmesi. Daha önce Elan 5.1 ile gelen Dolby Digital çözümüne sahip ses kartını SB Live! Player ile çalıştırma konusunda sorunlar yaşamıştım. Ancak Abit'in AU-10'u bu konuda sorunsuz. Her ne kadar sadece SB Live! Player ile birlikte denediysem de hiçbir sorunla karşılaşmadım.

### Dökme Demir Hoparlörler

Abit SP-50'yi diğerlerinden ayıran en çarpıcı özelliği yan hoparlör ve center'ın kasasının metal oluşu. Oldukça sağlam bir metalden yapılan ve fırın boya ile kaplanan bu siyah kasalar piyasadaki adi plastikten kasalara göre çok daha iyi sonuç veriyor. Hoparlörden çıkan sesin bir anlamda kasa için yankılanarak geldiğini düşünürseniz kasanın ses kalitesindeki etkisi oldukça büyük. Metal bir kasa aynı zamanda hoparlörün çok daha sağlam olmasını sağlıyor. Elbette bunun bir anlamı da ayağınıza düşürmenin hoş olmayan sonuçlar doğurması.

SP-50 genelde ses kalitesi olarak oldukça başarılı ancak bu konuda center'ın daha ön planda olduğunu söyleyebiliriz. Piyasadaki diğer pek çok 5.1 hoparlörün aksine SP-50'de center ve yan hoparlörler aynı değil. Yan hoparlörler 2" çapındayken center 2.4"x5" ebatında elips bir forma sahip. Yani center'ın yüzey alanı iki yan hoparlörden daha fazla. Bu da orta frekans seslerin çok daha kaliteli olmasını sağlıyor. Dolby Digital hoparlörlerde orta frekans sesler ve dolayısıyla center çok önemli çünkü insan sesi bu frekanslara denk geliyor. Film izlerken insan konuşma ve seslerinin ne kadar bol olduğunu düşünürseniz bu konuda bana hak vereceksiniz.

SP-50'nin ilginç bir yanı beraberinde bir de uzaktan kumanda gelmesi. Elbette bugüne kadar kumandaya sahip pek çok hoparlör gördük ama ilk defa kumanda hoparlörün kendisine değil beraberinde gelen WinDVD yazılımına ait. Aslına bakarsanız DVD izlerken elinizde uzaktan kumanda olması hoş. Ama müzik dinlerken veya TV izlerken kumandanın çalışmaması anlamsız olmuş. Hazır bir kumanda yapılmışken çok daha genel fonksiyonlar eklenebilirdi.

SP-50'nin hoşuma giden bir yanı da metal ayakları oldu. Creative'in plastik ayaklarıyla karşılaştırıldığında hem dekoratif hem çok daha sağlam. Üstelik iki ayrı model arasında seçim yapma şansınız var. Elbette ayakların ekstra ücrete tabi olduğunu ve bir çift ön ayağın 20$ ve bir çift arka ayağın 40$ olduğunu duyunca kaçınızın ayak alacağından şüpheliyim.

### Aksayan Yönler

Şimdi gelelim SP-50'nin başta da belirttiğim ilk hoparlör olmasından kaynaklanan hatalarına. Birincisi anlamsızca büyük bir subwoofer. Bir subwoofer'ın içinde neler olabileceğini biliyoruz. O yüzden bu kadar büyük olmasının anlamı olmadığını da. Geçen aylarda incelediğimiz Altec Lansing ACS 56'nin yaklaşık 1/3 oranında daha küçük olan subwoofer'ı daha bile güçlüydü.

İkincisi ses kontrollerinin subwoofer üzerinde olması. Diyelim ki ben o koca subwoofer'ı koyacak bir yer bulamayınca masanın arka tarafına bir yere sıkıştırdım. Ses ayarlarını yapmak için her seferinde masanın etrafında dolanmak zorunda mıyım? Bugüne dek herhalde en az bir on hoparlör üreticisini subwoofer üzerindeki ses ayarları yüzünden azarlamıştım. Ama görülen o ki Abit'i azarlamak bugüne kısmetmiş.

### LEVEL'ın Yorumu

Sonuçta SP-50 artıları eksilerine oranla daha fazla olan bir hoparlör. Farklı ve güzel bir tasarımı var. Center'ı konusunda bugüne kadar incelediğim tüm hoparlörleri kolayca eziyor. Ama onun şu ana kadar bahsetmediğim bir özelliği var ki hepsinden öte onu ön plana çıkarıyor: Fiyatı. Sadece 138$'a böylesine kaliteli bir 5.1 hoparlör seti alabilmek akıl alır gibi değil. Jazz'ın her yönden daha kalitesiz olan Elan 5.1'i ile aynı fiyata ve Creative'in receiver'ı dışında çok fazla bir üstünlük sağlayamayan DTT2500'ünün yarı fiyatına. Eğer bilgisayarınız için bir 5.1 hoparlör arıyorsanız bence ilk önce Abit Home Theater System'e bakın.

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler**

- Subwoofer 6.5" çap, 40Watt güç
- Yan hoparlörler 2" çap, 10Watt güç
- Subwoofer 2.41"x5" çap, 17Watt güç
- 5.1 ses girişi
- Metal ayaklar

**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji | 7 |
| Performans | 8 |
| Üretim Kalitesi | 8 |
| Fiyat/Performans | 10 |
| Yazılım Desteği | 7 |
| GENEL | 8/10 |

# Teac MP-3000

**Bilgi İçin** İthalat: SKY Telefon: (216) 349 33 51 Fiyatı: 30$

Geçen sene ilk MP3 Player'ın çıktığı zamanı hatırlıyorum da... nasıl da heyecanlanmıştık. Şimdi aradan bir sene geçti ve piyasada ondan fazla MP3 player var. Neredeyse her firma bir MP3 player çıkardı. Bu kervanın son üyesi ise CD sürücü ve CD yazıcılarından ve elbette kı başarılı hoparlörlerinden tanıdığımız TEAC.

Aslına bakılırsa TEAC'ın MP3 player'ı diğerlerinden oldukça farklı. Öncelikle daha zarif ve ağırbaşlı bir tasarımı var. MP3 player'ları daha spor görünüşlerde görmeye alışmıştık. Ama TEAC söylediğim gibi daha ağırbaşlı ve sanki daha orta yaş kuşağa göre. Görünümü daha çok bir kartvizitliği andırıyor. Elbette bu aynı zamanda çok da ince olduğu anlamına geliyor. Şöyle demek daha doğru "en ince ve hafif". MP-3000'ın kalınlığı sadece 9mm ve ağırlığı 56gr.

MP-3000'ın 64MB'lık RAM'i yaklaşık olarak 1 saatlik müzik yani 20 şarkı barındırabiliyor. Ancak bütün kapasiteniz bununla kısıtlı. Çünkü external Flash-RAM takamıyorsunuz. Gerçi external bir Flash RAM okuyucu bağlanabildiğini duydum ama fazladan bir okuyucu ve RAM'e para vermek pek mantıklı görünmüyor.

### Kaliteli Ses Kaydı

MP-3000'in tek marifeti MP3 çalmak değil. Aynı zamanda ses de kaydedebiliyor. Üstelik bu konuda diğerlerinden başarılı. 64MB'lık alana 3.6 saatlik ses kaydı yapabiliyorsunuz. İğne deliği kadar küçük bir mikrofon ağzı olmasına rağmen ortamdaki her türlü sesi gayet net alıyor. MP-3000'i kolaylıkla röportaj, ders kaydetme veya sesli not alma için kullanabilirsiniz.

MP-3000'in en büyük eksikliği ise bilgisayarınıza paralel port yoluyla bağlanması. Piyasadaki yeni modellerin pek çoğu çok daha hızlı olan USB veriyolunu kullanıyor. Paralel port üzerinden 64MB'lık MP3'ün kopyalanmasını beklemek gerçekten çok can sıkıcı.




Bundan sonra gelen ikinci eksi puan ise ekranının çok küçük olması ve şarkı isimlerini gösterememesi. Ayrıca benim görüşüm her MP3 player'ın aynı zamanda radyo çalması gerektiği.

### LEVEL'ın Yorumu

MP-3000 pek çok özellik olarak zayıf kalıyor. Belki USB'den bağlanabilme ve daha büyük bir ekran onu çok daha cazip hale getirebilirdi. Buna karşın çok belirgin bir kendi çizgisi olan özgün bir cihaz. Özellikle görünümü, küçük ebatları ve güçlü ses kaydıyla çalışan insanlar için tercih sebebi olabilir. Ama hemen hemen aynı fiyattaki Nomad II karşısında oldukça zayıf kaldığı açık.

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler**
- 64MB Flash RAM
- Internal Li-Ion Pil
- 3.6 Saat ses kaydı
- Paralel Port Bağlantı

**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji: | 7 |
| Performans: | 7 |
| Üretim Kalitesi: | 9 |
| Fiyat/Performans: | 5 |
| Ergonomi: | 5 |
| GENEL | 6/10 |

# Abit Siluro GF2 MX

**Bilgi İçin** İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 169$

İki aydır size karşılaştırmalı GeForce2 MX testi yapacağımı söyleyip duruyorum. İşte nihayet karşılaştırmalı testimiz karşınızda. Maalesef testimizde sadece bir kart var. Çünkü diğer markaların MX versiyonları ısrarla piyasaya çıkmıyor. Üstelik sadece onlar değil, Matrox G450 ve Atı Radeon da kayıp. Bunun iki önemli sebebi var. Birincisi diğer ülkelerde çok yoğun talep olduğu için mal yükleme sırası bir türlü Türkiye'ye gelmiyor. İkincisi ise pek çok distribütör ve satıcının elinde bu sene korkunç derecede durgun geçen yaz döneminde satamadıkları ekran kartları var ve elerindeki ürünler bitmeden yeni ürün almaya çekiniyorlar.

Her sene olduğu gibi bu sene de Eylül ayının gelmesiyle işler tekrar yoluna girdi ve umarım mevcut ekran kartı stokları eriyordur. Böylece en azından Kasım ayında yeni modelleri göreceğiz. Belki o zaman şu bir türlü gerçekleşmeyen meşhur karşılaştırmalı test de olur.

Neyse biz sektörel sorunları bırakıp Abit'in GeForce MX kartına bakalım. Her zaman görmeye alıştığımız gibi NVIDIA'nın referans tasarımı ve referans sürücüleri üzerine kurulan Siluro GF2 MX tam anlamıyla sıradan bir kart. Ondan istenen performansı veriyor, her şeyi düzgün çalışıyor ve hiçbir eksiği yok. Zaten piyasada ki tüm ekran kartları bir birine o kadar benziyor ki artık hepsi için aynı incelemeyi yazıp sadece ürün isimlerini değiştirsek hiç farketmeyecek. Bu yüzden Siluro GF2 MX ile ilgili daha detaylı bilgi için Ağustos sayısında ki Winfast MX ve GeForce2 MX çipi üzerine yazdığım yazıları okuyun. Okurken isimleri değiştirmeniz yeterli. Aslına bakarsanız ABIT'in anakartlardaki öncü ve yaratıcı özelliğini ekran kartlarında gösteriyor olmasını isterdim. Ama bu konuda henüz yeni olduklarını göz önünde tutarsak belki bu tip bir şeyi gelecekte beklemek daha mantıklı.



Peki Siluro GF2 MX'in hiç mi özgün yanı yok. Aslına bakarsanı bir iki detay var. Birincisi TV-Out'a sahip olması ki bu önemli bir artı. İkinci özelliği uzun süredir pek rastlayamadığımız kartla birlikte gelen iki tam sürüm oyun. Gerçi oyunlar Shogo ve Test drive 5 gibi oldukça eski oyunlar ama en azından kendi zamanlarında başarılı olmuşlardı.

### LEVEL'ın Yorumu

Siluro GF2 MX'in piyasada iki rakibi var şu an. Hemen hemen aynı olan bu üç karttan en pahalısı olan ASUS fiyat farkı yüksek olduğu için pek mantıklı değil. Winfast ile Siluro arasındaki fiyat farkı ise 5$. Abit'in bu 5$ karşılığı fazladan iki eski oyun sunuyor. Bence burada karar verilmesi gereken nokta bu. 5$ bu iki oyunu alır mısınız yoksa almaz mısınız?

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler**
- NV11 grafik çipi
- 175MHz çekirdek hızı
- Saniyede 350 milyon pixel işleme
- 32MB 6ns SDR-RAM

**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji | 8 |
| Performans | 7 |
| Üretim Kalitesi | 7 |
| Fiyat/Performans | 10 |
| Ergonomi | 6 |
| GENEL | 9/10 |

LEVEL Teknoloji

LEVEL Performans

# ABIT KT7-RAID

**Bilgi İçin** İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 148$

**KA7'nin kardeşi KT7 nihayet geldi. Üstelik gelirken yanında RAID'de getirmiş.**

Bu ayın Microsoft ile birlikte ikinci flaş markası kuşkusuz ABIT oldu. Hem yeni ekran kartları hem de yeni hoparlörleri ile gayet iyi gidiyorlar. Ama elbette ABIT'in asıl işi bu değil. Biz onları yaptıkları üst seviye anakartlar ile tanıyoruz. Özellikle ilk Jumper'sız anakartı çıkardıkları günlerde ABIT yenilikçi, kaliteden ödün vermez tavrıyla kısa sürede kendini kabul ettirmişti. Ancak zaman içinde ABIT bu özelliğinden bir parça zayıfladı. Bunun sebebi daha çok diğer anakart üreticilerinin de benzer uygulamalara gitmesi oldu. Mesela ilk BE6-II çıktığında ağzımız açık kalmıştı. Ancak zamanla hemen hemen tüm anakart üreticileri benzer modelleri çıkardılar ve ara kapandı.

Ama ABIT tekrar öncü rolünü ön plana koymaya niyetli gözüküyor. Son zamanlarda oldukça ciddi bir atak içindeler. Bunun en güzel örneği geçen ay incelediğimiz BX-133 modeli. Ömrü çoktan dolmuş bir chipseti alıp Solano'larla boy ölçüşebilecek seviyede bir anakart üretmek herkesin harcı olmasa gerek.

### KT-133 ile KX-133'ün Farkı

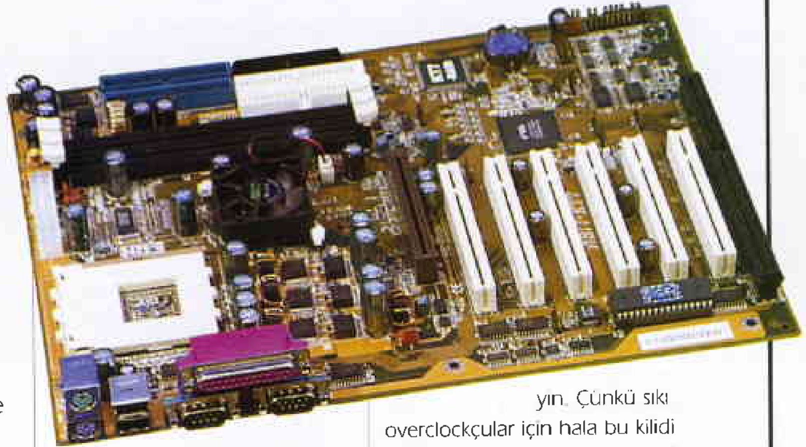
Bu ay incelediğimiz KT7'de ABIT'in son zamanlarda yakaladığı bu tırmanış çizgisini sürdürüyor. Ama önce bir parça anakartın kullandığı VIA'nın KT-133 çipinden bahsedelim. KT-133 mayıs ayında çıkan KX-133 chipseti ile bir istisna dışında aynı. KX-133 slot formundaki eski Athlon işlemcileri desteklerken KT-133 soket formundaki yeni Athlon'lar olan Thunderbird'leri ve Duron'ları destekliyor. Her nedense AMD'nin yeni işlemcileri beklenenin aksine KX-133 chipsetiyle çalışmadılar ve VIA KX-133'ü modifiye ederek Thunderbird ve Duron desteğine sahip KT-133'ü yarattı. Her iki çipsetin de diğer teknik özellikleri aynı ve bu konuda daha detaylı bilgi için Mayıs ayında ki ABIT KA7 incelemesine bir göz atmanızı tavsiye ederim.

KT7-RAID'e gelince. Her şeyden önce ilk dikkat çeken elbette KT7-RAID isminin sonundaki RAID ibaresi. ABIT'in yeni anakartlarının pek çoğuna koymayı adet edindiği Highpoint'in ATA-100 desteğine sahip IDE RAID kontrol çipinden kaynaklanıyor KT7'nin RAID özelliği. Bu sayede KT7-RAID, KT-133 chipsetinin, i815E'ye karşı en büyük eksikliği olan ATA-100 desteğine sahip olmasını sağlıyor. Bence bu çok yerinde bir uygulama. Ayrıca fazladan 4 IDE sürücü bağlayabileceğiniz gibi RAID kullanma şansınız da var. RAID iki hard-diski daha güvenli veya daha hızlı çalışmaları için birleştiren bir teknoloji. KT7-RAID'de RAID 1 ve 2 modları destekleniyor. RAID ile ilgili daha fazla bilgi için geçen ayki Anakart Arenası yazıma bir bakmanızda fayda var.

Bu arada ATA-100 için klasik hatırlatmamızı yapalım. Şu an için piyasadaki hard-disk'lerin hiçbiri zaten ATA-66'nın sunduğundan daha fazla bir veriyoluna ihtiyaç duymuyor. Yani pratikte ATA-100 bir anakartla ATA-66 olan arasında bir fark yok. Zaten piyasada ki çok az hard-disk ATA-100 desteğine sahip. Ancak KT7-RAID gibi iyi bir anakart almışken onu uzun süre kullanmak isteyeceğiniz açık. Bu yüzden gelecekte alacağınız bir hard-diskin bu özelliği kullanabilmesi için şimdiden ATA-100'e yatırım yapmak bence en iyisi.

### Kartın Genel Yapısı

KT7-RAID'in KA7'den tek eksik kısmı KA7'de kullanılan Data Buffer'lar ile ulaşılan maksimum 2GB'lık RAM desteğinin KT7-RAID'de bulunmaması. Ama zaten anakart 1.5GB RAM desteğine sahip olduğundan, bu ciddi bir kayıp değil. Mevcut 3 RAM slotu var. KT7-RAID'de hiç AMR slotuna yer verilmemiş ve tek ISA slotu da



bir PCI slotu ile paylaştırılmış. Böylece anakart üzerine 6 PCI slotu yerleştirebilmişler. Kullandığımız kartların tümünün PCI olduğunu düşününce bu da yerinde bir karar.

KT7-RAID'de ki ilginç bir nokta chipset üzerine fan yerleştirilmiş olması. İlk defa bir anakart üzerinde fan görmenin heyecanıyla "vay be!" şeklinde bir nidayla karşıladığımız bu olay aslında bir parça süsleme gibi. Sonuçta anakartın üzerine yerleştirilen gerçekten iyi bir ısı giderci yeterli olabilirdi. Ama fazladan bir fana da kimse hayır demez.

### Overclock

Elbette normal kullanıcılar için olmasa da overclock yapmayı sevenler için bu ekstra fan özel bir anlam taşıyor. Zaten KT7-RAID'de alışageldiğimiz üzere tüm overclock yetenekleri mevcut. BUS, FSBUS ve çarpan hızlarını gönlünüzce ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca işlemci hızına fazladan MHz eklemek, CPU/AGP hız oranlarını ayarlamak gibi şanslar da mevcut. Ancak yeni Athlon ve Duron işlemcilerde çarpan kilitli olarak geliyor. Yani siz anakart üzerinden hangi değeri verirseniz verin işlemci hep aynı hızda çalışıyor. Thunderbird ve Duron'lar ilk çıktığında bu ayarlar kilitli değildi ve gönlünüzce overclock edebiliyordunuz. Ama sonradan AMD fikrini değiştirip bu kilitleri koydu. Bu durumda KT7-RAID'in tüm overclock yeteneğinin boşa gittiğini düşünmeyin. Çünkü sıkı overclockçular için hala bu kilidi aşmanın bir yolu var. Bu işlemci üzerindeki birkaç anahtarın özel bir yöntemle birleştirilmesine dayanıyor. Ancak bu metodu açıklamanın yeri burası değil. Daha sonra bu konuyu Ace's Zone'da daha ayrıntılı işlemeyi planlıyorum.

### LEVEL'ın Yorumu

Bugüne kadar incelediğimiz hemen hemen tüm ABIT anakartlarda olduğu gibi KT7-RAID diğer markalarda genelde bulunmayan ekstra özelliklerle donanmış, performanslı, çok iyi bir yerleşimi olan, overclock yeteneği mümkün olan en üst seviyede dört dörtlük bir anakart. Bizim elimizden gelen tek şey Sezar amcaya hakkını vermek. Bir ABIT anakart bizden üçüncü kez hem teknoloji hem de performans ödülü alıyor. Ne diyeyim, aman çizgilerini bozmasınlar.

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ – Teknik Özellikler**

- Subwoofer 6.5" çap, 40Watt güç
- Yan hoparlörler 2" çap, 10Watt güç
- Subwoofer 2.41"x5" çap, 17Watt güç
- 5.1 ses girişi
- Metal ayaklar

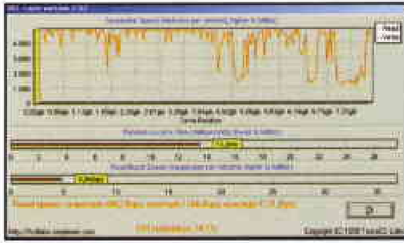
**LEVEL KARNESİ**

| | |
|---|---|
| Teknoloji | 10 |
| Performans | 10 |
| Üretim Kalitesi | 9 |
| Fiyat/Performans | 8 |
| Yazılım Desteği | 7 |
| GENEL | 9/10 |

# Benchmark Nasıl Yapılır?

**Sisteminizin peformansını ölçmek ve yaptığınız ayarların sonuçlarını görebilmek için mutlaka benchmark yapmayı bilmelisiniz. İşte tüm detayları ile benchmark sanatı.**

Benchmark yapabilmek gelişmiş kullanıcılar için çok mühimdir. Çünkü aksi takdirde sisteminiz üzerinde yaptığınız ayarlamaların sonuçlarını göremezsiniz. Bu yüzden amaca uygun olan benchmarklar içinde en iyisini seçmelisiniz. Bir benchmarkın en iyi olup olmadığını belirleyen üç etmen vardır. Birincisi gerçek yaşama yakın sonuçlar vermesi yani değerlerin yapay olmaması. İkincisi benchmark'ın güvenilir olması. Yani iki kere üst üste yapınca aynı skoru verebilmesi. Ve son olarak da kullanım kolaylığı.



HD Tach harddiskinizin performansını detaylı grafiklerle veriyor.

Şimdi tek tek her konuda benchmarklara ve kullanımlarına bir bakalım.

## Sürücüler

Hard-Disk, CD ve DVD'ler için mevcut tek güvenilir benchmark, Tach serisi. Bu seriden CD-Tach ve DVD-Tach onlar için özel olarak ayarlanmış medyalar gerektirdiğinden muhtemelen kullanmanız mümkün değil. Ancak harddisk testinde kullanılan HD Tach son baktığımda halen ücretsiz olarak çekilebiliyordu. Ücretsiz versiyonun tek eksiği sadece okuma testi yapabilmesi ve yazma testi yapamaması.

HD Tach'ın kullanımı çok basit. Sadece çalıştırın. Sonunda size veri transfer hızı, rastgele erişim süresi gibi zaten kulağa tanıdık değerler verecek.

## Genel Sistem

Ben genel sistem testlerinde SysMark 2000 kullanıyorum. Şu an için bu konudaki en iyi test bu. Ancak SysMark ücretli olduğu için sizin SiSoft Sandra veya benzeri bir program kullanmanızda fayda var. Oldukça anlaşılabilir menüleri olduğu için kullanımını anlatmıyorum.

Genel olarak sisteme ve işlemciye yapılabilecek diğer bir test de onu uzun süre yorarak stabilitesini ölçmeye yarayan stress testler. Bu konuda en güzel program Prime95. Bu program aslen matematiksel bir araştırmanın bir parçası. Kesinlikle işlemciyi ve RAM'i sonuna kadar sömürmesi ve sürekli olarak durmadan çalışması onu stress test için ideal kılıyor. Kullanımı da oldukça basit. Kurup çalıştırdıktan sonra karşınıza bir menü gelecek. Orda RAM miktarları dışında her şey aynı kalsın. RAM miktarına ise sahip olduğunuz RAM'in yarısı kadar bir değer girin. Sonra kendi çalışacak zaten.

## Ekran Kartları

Benchmark'ı en önemli olan bölüme geldik şimdi. Ekran kartınıza benchmark uygulamadan önce gelişmiş görüntü özelliklerinden 3D ayarlarına gelin ve buradan V-sync (Vertical Synchronization) özelliğini kapatın. Öncelikle benim test sisteminde kullandığım üç ana benchmark'a sıradan bir bakalım.

Quake II benchmark'ı oyunun kendisinden başka bir şey değil. Onu kullanmadan önce mutlaka son update'i olan 3.20 patch'ini kurun. Daha sonra oyunu başlatın. Grafik modu olarak 3dfx çipli kartlar için 3dfxOpenGL, diğerleri içinse Default OpenGL'i seçin. Testi yapmak istediğiniz çözünürlüğü ayarladıktan sonra ESC ile ana menüye dönün. Burada é tuşuna basarak konsolu açın ve şu iki komutu sırayla girin [ timedemo 1], [map demo1.dm2]. Eğer başka bir demo ile benchmark yapmak isterseniz, Demo1 yerine onun adını yazın. Quake II renk derinliği olarak masaüstünüz ile aynı ayara sahiptir. Bu yüzden hem 16-bit hem de 32-bit renk derinliğinde test için oyundan çıkıp masaüstünden renk derinliğini değiştirmelisiniz. Testleri üst üste yaptığınızda skorların gittikçe yükseldiğini göreceksiniz. Bunun sebebi demo'nun RAM'e ilk seferinde tam olarak yüklenmemesi. Bu yüzden her testi üst üste en az 5 kere yapın.



Quake 3, OpenGL performansını ölçmek için kullanabileceğiniz en iyi benchmark.

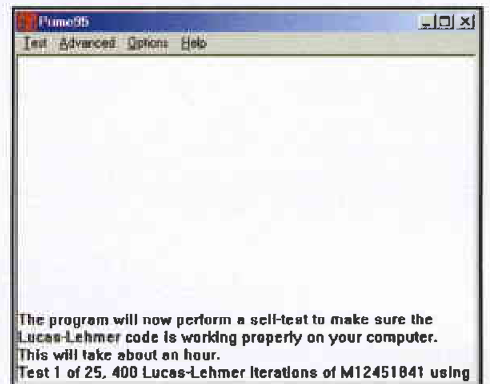
Quake III testi için hemen hemen aynı şeyler geçerli. Aradaki fark komutlar ve renk derinliğinin oyun içinde ayarlanabilmesi. Ayrıca Quake III'de skorlar daha netti. Burada testleri 3 kez yapmak genelde yeterli olur. Sadece düşük çözünürlüklerde 5 kez yapın her ihtimale karşı. Testi yapmak için konsola gireceğiniz komutlar [timedemo 1] ve [demo demo001].

3DMark 2000 her zaman için benim favori benchmark'ım olmuştur. Ayrıntılı test imkanları ve kolay menüleri ile sizin için daha kolay uygulanabilir bir benchmark. Ücretsiz olarak madonion.com adresinden çekebilirsiniz. Ama bu ücretsiz versiyon batch run ve result browser'a sahip değil. Yani benim gibi çok sık test yapmadığınız sürece ücretsiz versiyonun herhangi bir eksiği yok. Benim tavsiyem tüm testleri uygulamanız. Çünkü ilk iki test olan oyun testleri genel 3DMark skorunu verirken, diğer testler sayesinde kartınızın hangi özelliklere sahip olduğunu ve bu özelliklerdeki performansını görebiliyorsunuz. Sadece son test olan Image Quality'yi atlayabilirsiniz. Çünkü çok fazla alan kaplayan gereksiz resimler oluşturuyor ve sonuçta sizin kartınızın resim kalitesini bir başkasıyla karşılaştırma imkanınız muhtemelen olmayacaktır. Ama böyle bir imkanınız varsa onu da yapın.

## Video Testi

Son testimiz sistemin ve özellikle de ekran kartının genel DVD oynatma performansını veren VideoMark 2000. Benim de test sistemine yeni eklediğim bu test diğerlerinden farklı olarak sizin yardımınızı istiyor. Testin kimi bölümlerinde sizden birbirine benzeyen resimleri seçmeniz, görülebilir çizgileri işaretlemeniz veya oynatılan bir videodaki görüntü hatalarını tespit etmeniz istenecek. Bu tip testleri yapmadan önce size verilen açıklamayı dikkatlice okuyun. Eğer tam olarak emin olamazsanız veya ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlamamışsanız Back tuşuna basarak o testi bir daha yapın. VideoMark 2000'in tüm testlerini yapabilmek için sisteminize WinDVD veya PowerDVD gibi bir soft mpeg yazılımı yüklenmiş olmalı.

Prime 95 basit bir program gibi gözükse de karmaşık matemateksel hesaplarla işlemcinizi terletiyor.



# DONANIM PAZARI

Bu ay meyve sebze pazarlarında durum neydi bilemiyorum ama Donanım Pazarı için oldukça durgun bir ay oldu. Ne fiyatlarda ne de ürünlerde önemli bir değişiklik yok. Ufak tefek değişikliklerden en önemlisi İdeal Sistemin işlemcisinin 750Mhz'e çıkmış olması. Ayrıca her üç sistemimizdeki anakartlar da bu ay inceleyerek pek beğendiğimiz ABIT KT-7'ye değiştirildi. Yine bu ay incelediğim Plextor 12/10/32A da İdeal ve Süper Sistemlerin CD yazıcısı oldu. Bunlar dışında geriye kalan hemen her şey aynı.

## Sistem

| Sistem | Ekonomik | İdeal | Süper |
|---|---|---|---|
| **Ana Bileşenler** | | | |
| İşlemci | AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 81$ | AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 145$ | AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 599$ |
| Anakart | ABIT KT7 Detegate/Genpacom Fiyatı: 130$ | ABIT KT7-RAID Detegate/Genpacom Fiyatı: 148$ | ABIT KT7-RAID Detegate/Genpacom Fiyatı: 148$ |
| Bellek | 64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 70$ | 128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 128$ | 256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 330$ |
| Hard-disk | 15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 107$ | 30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 168$ | 30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 168$ |
| Ekran Kartı | Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 140$ | Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 165$ | ELSA Gladiac TET Fiyatı: 320$ |
| Monitör | 15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 130$ | 17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 290$ | 19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759$ |
| CD ve DVD-ROM | Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40$ | Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 128$ | Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 140$ |
| Ses kartı | Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 30$ | Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75$ | Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185$ |
| Modem | Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 40$ | Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63$ | Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101$ |
| Kasa | Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 75$ | Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$ | Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 95$ |
| Klavye ve Mouse | Genius Venus'e dahil | Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:30$ | Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:80$ |
| Hoparlör | Genius Venus'e dahil | Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı:149$ | Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:280$ |
| Floppy | Fiyatı: 10$ | Fiyatı: 10$ | Fiyatı: 10$ |
| **Toplam fiyat** | 849$ | 1582$ | 3105$ |
| **Yan Ürünler** | | | |
| TV kartı | Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$ | Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı:80$ | Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 110$ |
| Yazıcı | HP 840C HP Fiyatı:130$ | HP 970cxi HP Fiyatı:320$ | Epson Stylus Photo 1270 Romar Fiyatı:442$ |
| Tarayıcı | Mustek 1200CU Multimedya, Mascom, Ufotek Fiyatı:87$ | Mustek 1200CU Multimedya, Mascom, Ufotek Fiyatı:87$ | HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı:150$ |
| CDRW | Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı:200$ | Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı:290$ | Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı:290$ |
| Web Kamerası | Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$ | Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$ | Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$ |

### Firma Telefonları

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4K | (0212) 259 38 00 | Empa | (0212) 599 30 50 | Multimedya | (0212) 216 45 68 |
| Bilgitaş | (0212) 275 10 70 | Genpacom | (0212) 320 10 50 | Romar | (0212) 252 08 09 |
| Boğaziçi | (0212) 217 29 29 | HP | (0212) 224 59 25 | SKY | (0212) 225 68 08 |
| Datagate | (0212) 288 53 11 | Karma | (0212) 239 32 00 | TET | (0212) 256 35 32 |
| | | Leadtek Türkiye | (212) 366 05 74 | Ufotek | (0212) 336 61 23 |

# Teknik Servis

**Tüh... nasıl söylicem şimdi... Ya hiç bahsetmesem böyle bir şey yokmuş gibi davransam... Ne yazında mıyız! Hımm.. Hımm... Sayın ve sevgili okurlar. Kısa süre önce yapılan bir araştırmaya göre bu ay donanım mektuplarının adrese cevaplanma oranı %50'lere kadar düşmüştür. Büyük tepkisini alan bu düşüşün sebebi bu ay sizin için fazladan sunduğumuz ek Playstation dergisi Play eki Onuru oraya kaptırdık bu aylığına gelecek ay dönecek), Homeworld ve AoE II'nin ek paketleri ve okulların açılmasından dolayı trafikte genel bir yoğunluk oluşmasıdır. Durumla ilgili açıklama yapan Teknik Direktörümüz Tuğbek "Ne var yani GS'da Sturm graz'a yenildi işte. Demek ki insan her zaman aynı formda gidemiyormuş." dedi. Ayrıca dergi içindeki güvenilir kaynaklardan aldığımız bilglye göre geçen ay ki küçük oyunumuza katılan herkesin cevabı üç gün içinde cevaplandı. Ve aynı gizli kaynaklar bu ay mail subject'ine "Ne olacak Fener'in bu hali" yazanların mektuplarının öncelikli olarak cevaplanacağını açıkladı.**

**Merhaba**

Derginizi severek okuyorum. Hemen soruma geçeyim (Türkçe karakter kullandım hehe).

Sorum çok saçma ve gülünç olabilir ama kafayı yemek üzereyim. Monitörümü yeni aldım ve 2 hafta sonra cam-sille sildim. Daha sonra arkadaşım cam-sil zarar verir, aldığın yere geri götür dedi. Sizce de cam-sille silersem bir şey olur mu? Götüreyim mi? Ayrıca anti-glare tabakası nedir? Silinince yok olur mu? Yanlış anlamayın, aslında bilgisayar konusunda bilgiliyim ama çok huzursuz oldum. Mektubumu derginizde yayınlamasanız da cevabını bana lütfen postalayın ve beni ızdıraptan kurtarın.Bu mektubu okurken bütün derginin güldüğünü görebiliyorum. Neyse umarım en kısa zamanda cevap alırım. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

**Çağdaş Ünver**

**LEVEL** Anti-glare tabakası monitörün yüzeyini kaplayarak gereksiz yansımaların oluşmasını engelleyen özel bir tabakadır. Dolayısıyla normal monitör camına göre daha hassastır ve cam-sil gibi güçlü temizleyicilerle temizlenmemelidir. Gerçi çok da panik olunmaya değecek kadar hassas değildir ve öyle bir anda yok olmaz. Yine de ıslak bir bez veya özel temizleyicilerle temizlenmesi tercih edilir.

Monitörüne hasar verip vermediğini anlamak için monitör kapalıyken parmağınla monitörün üzerine şekiller çizmeye çalış. Eğer tabaka yerindeyse elinin çok fazla iz bıraktığını göreceksin. Eğer tabaka yoksa iz de zayıf olacaktır. İkinci bir yöntem de monitörün yüzeyine yansıyan beyaz bir ışığın rengini kontrol etmek. Mesela normal bir florasanın monitör yüzeyindeki yansıması renkliyse bu anti-glare tabakasının var olduğunun işaretidir.

**Bir bilgisayara birden fazla Windows kurmak ciddi bir yetenek gerektiriyor.**




**Sayın ve çook sevgili Tuğbek Bey;**

Dergiyi 2 senedir alıyorum ve şu ana kadar tek mailleştiğim ve tanıştığım kişi Emin Barış. Dergiyi ilk aldığım zamanlarda bir PSX sahibiydim. Allah'a şükür, şu bir aydır bir de PC'm var. Bilgisayarı ele geçirdikten sonra daha ilk günü explorer hatası nedeniyle format atmak zorunda kaldım ve daha nasıl yapılacağını dahi bilmiyordum. Günler böyle format ata ata geçiyordu. Tabii sıkılmayım diye arada bir gidip dayımın ve arkadaşımın bilgisayarına da format attığım oluyordu. Sonra ben bu format atma olayından sıkıldığımı hissetmeye başladım ve hard-diskimi ikiye bölmeye karar verdim ve böldüm de. Ama bu da yetmedi ve iki tane Windows kurayım da rahatlayayım dedim. E tabii onu da yaptım ama bir sorun vardı. Sistem dosyaları diğer Windows'la paylaşılıyordu. Ben de tekrar kurdum ama yine bir sorun oldu. Bilgisayar hep C:\'deki Windows'u kullanıyordu (tabii C:\ bir kere daha kurmuştum). Ben de bir disket hazırlamaya karar verdim ve hazırladım da. Disket cold boot yapabilen bir disketti, yani bilgisayara takıp da bilgisayarı onla başlatınca D:\ deki Windows açılıyordu ve sonuç olarak ben sistemimde hiçbir sistem dosyası veya başlangıç dosyası hatası bulamadım. Yani bilgisayarı hazırladığım disketle başlatınca D:\ deki Windows, disketsiz başlatınca C:\ deki Windows açılıyor ve iki Windows birbirinden tamamen ayrı. Şimdi sorum şu: İleride bana bir problem çıkar mı?

**Gökhan Muharremoğlu**

**LEVEL** Valla ne desem bilmiyorum. Pek de anlamı olmayan işlere bulaşmışsın. Aslında kısa sürede başardıkların gerçekten süper. Yani bilgisayar alalı bir ay olmuş birinin sisteme çift Windows kurmayı başarması takdir edilmesi gereken bir şey. Ama iki Windows'un sana bir yararı yok. Kaldı ki bir Windows yeterince dert oluyor, iki tanesinden Allah korusun. Bence sen formatı basıp tek bir Windows'u kurma üzerine yoğunlaş. En sağlıklısı bu. Bu arada kullandığın Win98'in ikinci sürüm olduğundan emin olmak ve Windows update sitesinden mevcut güncellemeleri yapmak daima en mantıklısıdır.

**Selam Tuğbek;**

Sana bir kaç soru sormak istiyorum.

Öncellikle Level'ın Ağustos sayısının Ace's Zone bölümünde bilgisayarın nasıl kurulacağını ya da nasıl kurcalanacağını anlatmışsın. Sorum, bu bölümde Virtual CD diye bir programdan bahsetmişsin. Ve bu programı akabinde Internet'ten araştırdım ve buldum. Fakat uğraşlarıma rağmen bir türlü çözemedim. Senden ricam özellikle "Norton Virtual CDRom " programını nerden bulduğunu bana bir zahmet lütfetmendir. Ayrıca bu yakınlarda 128MB veya 256 MB RAM almayı düşünüyorum fakat Anakartımda 2 adet slot var ve 1 tanesi dolu. Acaba bu slotun bir tanesine RAM Bank veya Bridge dedikleri komponentten takıp bu şekilde bir yuva genişletmesi mi yoksa elimdeki 64MB'lık Ramı çıkarıp yerine 2x128 mi yapayım?

**Serdar Mumcu**

**LEVEL** Norton'un bütün ürünleri gibi Virtual CD de Internet'ten siparişle alınabiliyor. Aslında Türkiye'de Norton'un distribütörü de var ama kim olduğunu tam bilmiyorum. Ayrıca bu program Soyo ana kartlar ile ücretsiz geliyor. Ben oradan buldum. Programın kullanımı çok kolay. Create Virtual CD komutunu verip CD içeriğinin kopyalanacağı yeri ve CD-ROM'unu gösteriyorsun. Daha sonra Virtual CD hazırlandıktan sonra Insert Dick diyerek aktif hale getirebiliyorsun.

RAM Bank veya Bridge diye anılan bir parça daha önce kullanmadım. Ama RAM'lerin hali hazırda sorun çıkarmaya meilli olduğunu düşününce araya birde sorun katalizörü sokmanın bir anlamı yok. Bence sen 64'ü elinden çıkarıp iki 128 yap.

**Selam Tuğbek,**

Bilgisayarımda 32MB PC-100 SDRAM takılıydı, daha sonra 64MB PC-100 SDRAM satın aldım. O günden beri Windows sorun çıkarıyor

1. Bazen Windows açılır açılmaz: "Windows Sistem Kaydına Ulaşırken Bir Hata ile Karşılaştı Bilgisayar Yeniden Başlatılacak" diye bir hata mesajı alıyorum daha sonra yeniden başlatıyor ve eski registry yedeklerimi yüklüyor. Daha önce kurduğum programları tekrar kurmak zorunda kalıyorum.

2. StarCraft oynarken aniden oyundan çıkıyor (single oynarken de oluyor, multiplayer oynarken




**Norton Virtual Drive CDROM'larınızı harddiskinize kolayca yedekleyebilmenizi sağlıyor.**

de. Bu arada sürüm 1.07). Bu nedendir?

3. Bazen herhangi bir programı açınca "Explorer: Bu program geçersiz bir işlem yürüttü ve sonlandırılacak" diyor. Bazen de mavi ekran çıkıyor "özel durum oluştu diyor (her seferinde değişik adresler veriyor)

4. BIOS ayarlarımda 3 "SDRAM 10ns" yazıyor,Sanırım bu PC-100 demek oluyor, burada bir sorun olabilir mi?

5. Windows kurarken sistem ayarları güncelleştiriliyor kısmında beyaz bir pencere açılıyor. "User.exe. Bu program geçersiz işlem yürüttü" gibi bir mesaj veriyor (o mesajla birkaç kez karşılaştım ama tam hatırlayamıyorum)

7. Bu arada Hard diskim 20-30 defa formatlandı. Bütün sorunlar buradan kaynaklanabilir mi?

Tuğbek lütfen bu mailimi hemen cevapla, istersen dergide de yayınla ama n'olur bir an önce e-mail ime cevap yaz.

Hayatında Başarılar dilerim

**A.Remzi Eren**

**LEVEL** Bilgisayarında bir sorun var (ama sen de bunun farkındasın). Ve bu hata şey

.... hmm... RAM'den olabilir. Ayrıca HDD'den de olabilir. Ama bunları

sen de biliyorsun. Buradan tahmin etmek çok da kolay değil. Ama %80 RAM'den bence. Birincisi RAM hataları User.exe'yi çok sever ve elden geldiğince bu hatayı verir. İkincisi random Explorer hataları da RAM'den gelir genelde. Ayrıca RAM'in sistem kayıt hataları doğurduğunu daha öncede görmüştüm. Ama bu sadece bir tahmin ve bunun ötesinde sana söyleyebileceğim bir şey yok.

Ama senin yapabileceklerin var. Öncelikle 64'lük RAM'i aldıktan sonra 32'liği de tutuğunu umarak RAM'leri tek tek dene derim. Yani bir tek 32 ve sonra bir tek 64. Eğer her iki durumdan birinde sorunlar düzelir diğerinde devam ederse bil ki sorun çıkaran RAM odur. Tabii ikisi birlikte düzgün çalışmazken tek tek de çalışabilirler. Bu durumda iki RAM arasında uyumsuzluk var demektir ve bir şekilde birinden birini değiştirmelisin. Eğer 32'liği sattıysan veya birine verdiysen bir yerden denemek için bir RAM bulup onunla dene. Böylece sorunun RAM'den olup olmadığını anlarsın. Yazdığın maddelerden 1, 2, 5 özellikle 3 RAM'den olabilecek sorunlar. Bu arada 6. maddeyi unutmuşsun.

10ns'lik SD-RAM'ler (1000/10=100 mantığıyla) PC-100'dür. Ama asla elindeki RAM'in 10ns olduğundan emin olamazsın.

## Merhaba

Bu sana yazdığım ikinci mail. İlkini cevaplamıştın (sağol). Arkadaşımla biz network yapmak istiyoruz sence dikkat etmem gereken hususlar ne? Yani bağlantının oyunun ortasında kopmasını istemiyorum. Ayrıca bir sorum daha var. Sence Philips'in mi 17" monitörünü alayım, Hyundai'nin mi? Kesin bir cevap ver lütfen. Onur da senin yardımcılığına atanmış, ona yeni görevinde başarılar ve sabır dilerim. Bir sorum daha vardı. Sır Aragon sen misin?

**Özdoğan Turan**

**LEVEL** Sır Aragorn ben değilim. Eski sayıları biraz karıştırırsan Aragorn'un

ara sıra yazdığını görürsün. Ama adını açıklamayayım. Bizde hep saklı gizli yazarlar olmuştur zaten.

Network kurmak için iki ethernet kartına ve bir Cross CAT5 kabloya ihtiyacınız var. Network kartını kurduktan sonra TCP/IP, IPX ve Netbeui isimli üç iletişim protokolü de kurulu olmalı. Ayrıca Dial-Up networking ve File and Printer Sharing for Microsoft Networks de. Bunların kurlu olup olmadığını görmek, kurulu değilse kurmak için Network Neighbourhood'a sağ tık yapıp özelliklerine girebilirsin.

Monitör için Hyundai'nin 790S'i daha iyi. Ama Philips 107S de iyi ve bir parça daha ucuz. Bulduğun fiyatlara göre bak. Eğer arada 40$'dan az fark varsa 790S eğer fark daha fazlaysa 107S al.

**Ahmet Okutur**

## Selam

Merhaba Tuğbek, aslında sana telefon edecektim ama dedim şimdi adam operasyon yapıyordur, boş ver zaten sinirlidir falan... Neyse, benim ekran kartı S3 Savage 3D TVOut. Benim anlayamadığım kasanın arkasında sarı renkte bir scart girişi var. Görüntü özelliklerindeyse S3TVOUT diye bir sekme var, burada da bir yanda monitör, bir yanda TV ekranı var. İkisi arasında geçiş falan yapıyorsun hiç görmemişsen bile yüz kere görmüşsündür. Soruyu tahmin et bakalım? Evet nasıl bilgisayarda televizyon mu izlerim, yoksa başka bir şey mi? (Şurada yayınla demiyorum ama dergide yayınlamasan iyi olur...) Ayrıca çok teşekkürler (ha bu arada Ace's Zone'daki espriler çok süper, devam et kesinlikle...)

**LEVEL** Öncelikle bir kavram kargaşası yaratmamak için kablolar ve tipleri hakkında

bir iki bilgi verelim.

Scart: Özellikle Kablo TV'lerde kullanılan yaklaşık 1cmx5cm ebatlarında ucu olan kablo

S-Video: İçinde yaklaşık 9 tane pin bulunan yuvarlak ve siyah kablolar

RCA: Ortasında tek ve büyük bir uç bulunan bir parça normal antenleri andıran kablo

Ekran kartı üzerinde S-Video ya da RCA olur. Bazen sadece S-Video'da olabilir ama küçük bir ek kablo ile bunu RCA'e çevirebilirsin. Elbette televizyonunda ya da varsa ona bağlı video'da bu girişlerden biri olmalı. Bunu kullanarak TV'ye bağlantıyı kurup sürücü seçeneğinden TV'yi seçiyorsun.

## Merhaba.

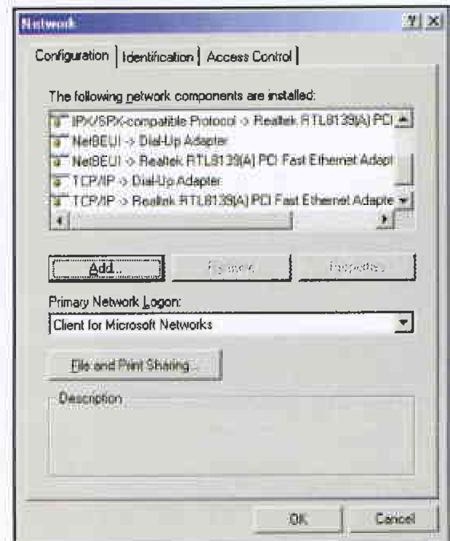
Derginizin Ağustos sayısında ATI Radeon adlı bir ekran kartından bahsediyordunuz, sanırım bu kart piyasaya çıktı. Eğer bu kartı test etme olanağınız olduysa performansı nasıl buldunuz? Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum sürekli Ge Force üzerinde duruyordum, acaba GeForce geçebildi mi ve aşağı yukarı fiyatını söylerseniz sevinirim. İYİ GECELER.

**F. Saraç**

**LEVEL** Distribütör firma ile son konuştuğumda kart hala gelmemişti. Hatta test sample'ları bile gelmemişti. Kart geldiğinde bana haber vermelerini rica ettim ve bir daha aramadım. Hala ses çıkmadığına göre kart gelmedi sanırım. Zaten geldiysede bu saatten sonra ne işe yarayacak bilmiyorum. Açıkçası kimsenin Radeon beklerken yaşlanıp gitmek gibi bir lüksü yok. Bence GeForce 2'yi al sen.

Radeon ile GeForce 2'nin performansları oldukça yakın. Ancak madonion.com'da ki karşılaştırma listesinde GeForce 2 daha hızlı görünüyor. Yine de kendim test etmeden çok bir yorum yapmak istemiyorum.

**Network kartınızı taktıktan sonra gerekli bütün protokolleri yüklemeyi unutmayın.**



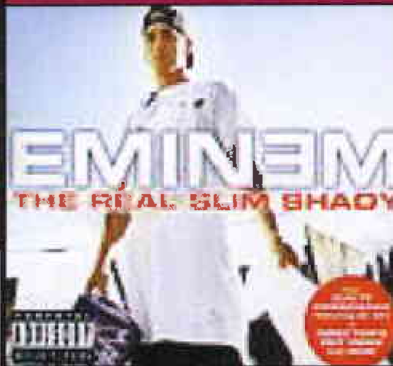
İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Nurbanu Teoman Ergül
2. Öykülerde İstanbul Semih Gümüş
3. Akbaba: babil Kitaplığı Franz Kafka
4. Kızıla Boyalı Saçlar Kostas Mourselas
5. Dal ve Budak Will Self
6. Merhameti Ertelemek Patricia Highsmith
7. Salkım Hanımın Taneleri Yılmaz Karakoyunlu
8. Nakşidil Sultan Osmanlı Sarayının Gizemli Kadını Margaret L. Law
9. Shannara'nın Kılıcı II Terry Brooks
10. Yüzbaşı Corelli'nin Mandolini Louis De Bernieres

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. Sarah Brightman / La Luna
2. B.B. King & Eric Clapton / Riding With The King
3. Sting / Brand New Day
4. Soundtrack / Coyote Ugly
5. Britney Spears / Oops! I Did It Again
6. Jane Monheit / Never Never Land
7. Creed / Human Clay
8. The Band / Music From The Big
9. Soundtrack / Survivor
10. The Band / The Band




Bu sene 17.'si düzenlenen MTV video müzik ödülleri sahiplerini buldu. Yılın videosu - The Real Slim Shady-, en iyi video (erkek) – The Real Slim Shady-, en iyi video (rap) Dr Dre – Forgot About Dre toplam üç dalda ödül alan Eminem ise gecenin yıldızı idi. Eminem'i en iyi çıkış yapan video - All Is Full Of Love- ve en iyi video (efekt) – All Is Full Of Love- dallarında iki ödül alan Björk ve yönetmen ve sanat yönetmenliği –Californication- dallarında en iyi video ödüllerini alan Red Hot Chili Peppers takip etti.

# U-571
# ENİGMA OLAYI

İkinci Dünya Savaşı'nda çok fazla sayıda insanın öldüğü herkes tarafından biliniyor. Toplama kamplarında ölen milyonlarca sivili saymasak bile, görevleri başında hayatlarını kaybeden askeri personelin sayısı dahi insanın yutkunmasına neden olabiliyor.

Ölüm oranının en yüksek olduğu askeri birim ise Alman denizaltıları olmuş. İkinci dünya savaşı boyunca Alman denizaltılarında görev almış kırkbin denizcinin otuzbininin cesetleri şu anda Atlantik'in yüzlerce metre dibinde, parçalanmış denizaltıların içinde yatıyor. Elbette bu hazin durumun bir açıklamasını bulmaya çalıştığınızda karşınıza bir tek sözcük çıkıyor: Enigma

Almanların ikinci dünya savaşı öncesinde geliştirdikleri, daktiloya benzer bir şifre aleti olan Enigma, temel olarak, bugün bu dergiyi okuyabilmenizin de sebebini oluşturuyor. Çözülmesi neredeyse imkansız şifreli mesajlar üreten Enigma isimli alet sayesinde, uzaktaki gemilerine, uçaklarına, denizaltılarına, birliklerine hızlıca mesaj gönderebilen Almanlar, bu yetenekleri sayesinde müttefiklere büyük hasar veriyorlardı.

Müttefikler ellerindeki en zeki bilim adamlarını bu şifreli mesajları çözmek için kullanıyorlardı. Ama müttefikler 18 saat önce ele geçirdikleri bir şifreyi çözebildiklerinde, mesajda bahsedilen ve "gizli" olduğunu sandıkları üsleri çoktan bombalanmış oluyordu.



Enigmadan kurtulabilmek için İngilizler, Londra'nın biraz dışındaki orta boyutlu bir kasabayı tamamen kamulaştırıp buradaki evlere ülkedeki bütün matematikçileri, fizikçileri, kimyagerleri hatta gazetelerdeki bulmacaları çözmek konusunda başarılı olduğunu iddia eden sade vatandaşları bile yerleştirerek, gece gündüz, Enigma'nın şifre sistemini çözecek bir formül arayışına girmişlerdi. Anca çalışmalar o kadar yavaş yürüyordu ki, Enigma'nın sırrı çözülene kadar Almanya'nın bütün dünyayı işgal etmesi sürpriz olmayacaktı.

Ve sonra bir gün yine bir şifreli mesaj çözüldüğünde, henüz her şey için geç olmadığının farkına varıldı. Atlantik'te bir Alman U botu hasar görmüş ve hareketsiz şekilde kendisine yardıma gelecek başka bir Alman denizaltısını beklemekteydi. Müttefikler, ellerindeki tüm imkanla denizaltıyı ele geçirmeye çalışırlar.

Tarihin seyrini değiştiren bu operasyonu, tarihsel gerçeklerden biraz saparak anlatan U-571'de Matthew McConaughey, Bill Paxton ve Harvey Keitel gibi Hollywood'un son yıllarda yıldızı iyiden iyiye parlamış oyuncuları ve bir de sürpriz olarak Jon Bon Jovi rol alıyor.

**Cem Şancı**

# Wonder Boys
# Mükemmel Yazar

Yazmanın nasıl bir tutku olduğunu bilenler için bir solukta izlenebilecek bir filmimiz var bu ay. Daha doğrusu sadece tanıtımı var:)) Film henüz gelmedi.

Michael Douglas, Tobey Maquire, Frances Mc Dormand'ın başrolleri üstlendiği filmde, Michael Douglas üniversitede genç yazar adaylarına "yazmayı" öğreten eski bir bestseller yazarı canlandırıyor. Aynı zamanda duygusal problemler yaşayan ve üniversitedeki profesörlerden birinin eşi ile gizli bir ilişki yaşayan Douglas, bir zamanlar büyük bir tutku ve başarı ile yazan, içindeki yazarı aramaktadır. Öğrencileri arasındaki, içine kapanık, ailesi ile problemler yaşayan ancak çok yetenekli bir gencin sorunları ile ilgilenirken kendisini, ilişkisini ve son beş yıldır bitiremediği binlerce sayfalık "büyük" romanını da sorgulama fırsatı bulur. Douglas, sevgilisinin kocasına ait ölü bir köpek, çalınan arabası, eşcinsel yayıncısı ve antika değeri olan bir palto ile sorunlu ama yetenekli bir öğrencinin etrafında şekillenen garip olaylar sonucunda "yazmanın" nasıl bir tutku olduğunu tekrar keşfetmeye başlar.




Michael Douglas'ın önceki filmlerine bakarak, aksiyon veya ateşli aşk sahneleri bekleyenler için hayal kırıklığı yaratacak film; yağmurlu havalarda, kapalı mekanlarda ve geceleri çekilen sahneleri ile seyirciye, bir yazarın içine düştüğü umutsuzluğu ve çöküntüyü hissettirmeye çalışıyor. Ama her şeyden önemlisi, konuyla bağlantısını anlamakta zorluk çektiğiniz, diyalogları doldurması için filme eklendiğini düşünebileceğiniz küçük ayrıntıların, film ilerledikçe zekice ve esprili şekilde senaryoda yer aldığını görünce, etkilendiğinizi hissedebiliyorsunuz.

Mükemmel Yazar, seyrettikten çok sonra bile dönüp dönüp filmdeki sahneler ve diyaloglar hakkında düşünmekten zevk alanları mutlu edecek başarılı bir yapım. Ama pahalı bütçeli, aksiyon ve hareket dolu, gösterişli bir yapım arayanlara şiddetle uzak durmalarını tavsiye ederiz. Acele etmeyin karar vermek için birkaç ayınız var önünüzde.

**Cem Şancı**

# Kritik *Alone With Everybody*

***Bu ay Kültür köşelerinde sadece tanıtım değil, sinema hakkında bir sohbet de gerçekleştiriyoruz. ICQ üzerinden online yaptığımız sinema söyleşisini, olduğu gibi beğeninize sunuyoruz. Kadir Tuztaş ve Cem Şancı arasında cereyan eden kıran kırana online sinema kritiğinin ilginizi çekeceğini umarız.***

**<Kadir>** Selam müdürüm
**<Cem>** Kadır beyciğim, Gone in 60 Seconds'ı beğenmediğinizi yazmıştınız geçen aylarda
**<Cem>** Bense, ilgi çekici buldum. Aksiyon filmi sevenleri doyuracak düzeydeydi.
**<Cem>** Ancak size aksini düşündüren neydi?
**<Kadir>** Evet, haklısınız. Gerçekten de beğenmedim. Bence film ismini kaldıramıyor.
**<Cem>** Cages'in karizması filmi heyecanlı kılıyordu bence
**<Kadir>** Tamam, aksiyon filmi sevenler için yeterli olabilir. Ama ben filmin ismine bakınca etrafta deliler gibi koşturan, son model süper arabalar bekledim. Gerçekten de süper arabalar vardı ama hiçbiri yeteneklerini göstermeye fırsat bulamadılar. Sadece filmin sonundaki Mustang çalınırken ki kovalama sahnesi vardı ki, zaten o da yetersiz dı. Zaten geçtiğimiz senelerde yayınlanan Ronin'den sonra hiç bir araba kovalama sahnesi beni memnun edemiyor.
**<Cem>** Bu konuda size katılmak durumundayım. Ronin'den sonra ben de aksiyon filmlerine başka gözle bakmaya başladım.
**<Kadir>** Nicolas Cage ise seyrettiğim son iki filminde (Snake Eyes ve 8 mm) bence vasatın üstüne çıkamadı. Tabii ki Gone in 60 Seconds ile bu film sayısı üçe yükseldi.
**<Kadir>** Ronin'de Robert De Niro'nun Peugeot 406 kullandığı sahneleri unutmam mümkün değil. Kadıköy Süreyya sinemasının koltuklarına resmen yapışmıştım.
**<Cem>** O taktirde gelin sizi bir Robert de Niro hayranı yapalım.
**<Kadir>** Memnuniyetle olabilirim.
**<Cem>** Ancak umarım bazı Fransız otomobil firmalarından reklam ücreti almıyorsunuzdur.
**<Cem>** Tabi, sinema salonlarının reklamı da buna dahil Kadir Beyciğim.
**<Cem>?**
**<Cem>?**
**<Cem>?**
**<Cem>** Kadir Beyciğim, düştünüz mü yoksa saklanacak yer mi arıyorsunuz?
**<Kadir>** Pardon, bağlantım koptu.J) Nerede kalmıştık?
**<Cem>** Robert De Niro diyorduk.
**<Kadir>** Ah, evet! Bir röportajında, Ronin'in çekimine başlamadan aylar önce o karakteri en iyi şekilde yansıtabilmek için çalışmalar yaptığını okumuştum. Zaten Nick Nolte'la beraber oynadıkları Korku Burnu isimli filmden sonra hayranlığım bir kat daha yükseldi.
**<Cem>** O filmi okuyucularımıza biraz hatırlatabilir misiniz? Korku Burnu'nu?
**<Kadir>** Yanlış hatırlamıyorsam, Nick Nolte, Robert De Niro'nun hapse girmesine yol açan bir avukatı canlandırıyordu. Ancak De Niro'da hapishane günleri boyunca, Nolte'dan intikam alacağı günlerin hayali ile yaşıyor ve serbest kalınca da çalışmaya başlıyordu. İlk olarak aileye yaklaşıyor ve koleje giden kızına askıntı oluyor ve onun güvenini kazanıyordu. De Niro muhteşem bir oyunculuk sergiliyordu bence.
**<Cem>** Robert De Niro'nun bu tarzda bir de "Fanatik" isimli bir filmi vardı. Benzer rolde, hatırlar mısınız?
**<Kadir>** Evet o filmi de hatırlıyorum. Sanırım De Niro gerçek hayatında da pek sağlıklı bir insan olmamalı. En azından bu kadar filmden sonra.






**<Cem>** Umarım bu eleştirilerinizi okumaz. zira, sizden de intikam almaya kalkabilir.
**<Kadir>** Tamam. Ben korktum bu kadar yeter. Robert De Niro ile başa çıkamam.
**<Kadir>** Geçen ay gösterime giren Yolun Sonu isimli gerilim filmine değinmek istiyorum. Henüz gitme fırsatını bulamadıysam da, okuduğum tüm eleştiriler olumlu yöndeydi. Filmde insanların kaza sonucu ölme korkusu üzerinde duruluyormuş.
**<Kadir>** Sizin son zamanlarda seyredip de, "Bu aslında benim beklediğim filmmiş" dediğiniz bir film oldu mu hiç?
**<Cem>** Geçen yıldan kalma bir filmi videoda seyredince benzer bir hissi yaşadım.
**<Kadir>** Hangi film?
**<Kadir>** Film çok fazla basmakalıp olsa da, Kaçak Gelin, uzun zamandır arayışında olduğum "eğlenceli" film imiş.
**<Kadir>** Evet, benim de bu sene içerisinde gitmek zorunda (!?) olduğum filmlerden biri.
**<Cem>** Lakin, son dönemde gerçek anlamda beni etkileyen film, henüz vizyona girmemiş "Wonder Boys" dur.
**<Kadir>** O filmin ismini duymadım?
**<Kadir>** Biraz bahsedebilir misiniz?
**<Cem>** Bu ayki eleştirilerde tanıttım ancak biraz daha bahsetmekte yarar var.
**<Cem>** Yaratıcılığını kaybettiğine inanan bir yazarın, bir üniversitede ders vererek geçirdiği "zorunlu" hayatında aniden gelişiveren olayları konu alıyor.
**<Kadir>** Basit bir konuya benziyor ancak işlenme tarzına göre oldukça etkileyici olabilir.
**<Cem>** Senaryosu güzel kotarılmıştı.
**<Cem>** Kimi yerde "bu diyaloğu sadece yazmış olmak için yazmışlar diye düşünebiliyorsunuz ama ilerleyen dakikalarda ortaya çıkan bir bağlantı ile hayretlere düşüveriyorsunuz.
**<Kadir>** Aslında bunun için standart film kurtarma tekniği denebilir. Ancak tüm izleyiciler de bu numaraya her zaman kanarlar. Aldanırlar.
**<Cem>** Elbette ancak, hoşunuza gittiği sürece her hile geçerlidir.
**<Cem>** Hayat bir hiledir Kadir Beyciğim.
**<Cem>** Ayrıca, yaratıcılık ve kurallara saplanıp kalmamak konusunda çok güzel bir ders veriyordu film. Elbette kimi yerlerde Hollywood'un klişelerini görebiliyorsunuz ama sırf evlilikte aldatmayı savunması bile filmi Hollywood'un tutucu, kuralcı havasından uzaklaştırıyor. Fakat evlilikte aldatmanın ne kadar doğru olup olmadığını burada tartışmayalım, o ayrı bir konu. Sadece filmin son dönemlerdeki, insanları hizaya girmeye davet eden filmlerden biri olmadığını anlatmaya çalışıyorum.
**<Cem>** Filmi dikkatlice seyretmek lazım:)
**<Cem>** Kadir Beyciğim, Dergi Yayıncılığının bu ilk Canlı Yayınında, bizimle bu kritiğe imza attığınız için teşekkür ediyoruz. Artık okuyucularımız, yan sayfada hazırladığınız müzik köşesine geçsinler, ne dersiniz?
**<Kadir>** Nasıl isterseniz Cem Beyefendiciğim. Ancak muhterem okurlarımıza veda etmek istiyorum. izninizle <Cem> Ediniz

**<Kadir>** Sevgili okuyucularımız, saygıyı ve sevgiyi hayatınızın hiç bir noktasında yitirmeyin.

80'lerin ünlü ikilisinin Loveboat isimli yeni albümleri 23 Ekim'de müzik severler ile buluşacak. Son iki albümlerinde promosyon çalışması yapmadıkları için göz önünde bulunmadıklarını belirten şarkıcı Andy Bell ve bir elektronik müzik üstadı olarak nitelendirebileceğim Vince Clark bu albümleri ile hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacaklarını söylüyorlar. Biz de heyecanla bekliyoruz. I Love to hate you!



Dr. Dre ve Metallica; üniversitelerden, öğrencilerin Napster'a ulaşımını engellemelerini istiyor. Geçtiğimiz haftalarda Metallica'nın avukatları, içlerinde Harward ve Columbia'nın da bulunduğu 11 büyük üniversiteye, server'larını Napster'a kapamalarını rica eden bir mektup gönderdi. Dr. Dre ve Metallica'nın ortak avukatı olan Howard King, üniversitelere gönderdiği mektupta, üniversitelerin server'larını hemen Napster'a kapatmalarını ve üniversitelerin böylesi bir entellektüel hırsızlığa alet olmamak adına etik ve yasal yükümlülüklerini yerine getirerek uygun adımları atmalarını istiyor.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Tiyatro'ları kapılarını seyircilere Ekim ayında açıyor. 2000-2001 sezonunda toplam 31 oyunun sergileneceği Büyükşehir Belediyesi Tiyatrosu'ndaki en gözde oyunlar ise üç Shakespeare uyarlaması. Başar Sabuncu'nun sahneye koyacağı "Bahar Noktası" ve konuk yönetmen Mustafa Avkıran'ın yöneteceği "Troilos ile Kressida" bu sezonun yeni Shakespeare oyunları.



İSTANBUL BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ
Şehir Tiyatroları 1914

# Stüdyo
## Philippe Sollers

***Yapı Kredi Yayınları, Çeviren: Esin Talu Çelikkan***

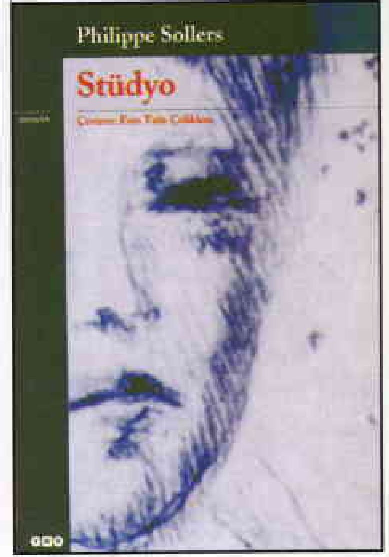
Philippe Sollers'ın Esin Talu Çelikkan tarafından Türkçeye çevrilen ve Yapı Kredi Yayınları tarafından yayınlanan romanını tanıtmaya arka kapakta yazanları aktararak başlamak istiyoruz.

"Önce Kadınlar, şimdi Stüdyo. Her yapıtıyla Fransa'da yankılar uyandıran Philippe Sollers, kuramsal çalışmaları, deneme ve eleştirilerinin yanı sıra, Tel Quel ve L'infini dergilerinin kurucusu olarak da yazın dünyasının en renkli, en hırçın yüzlerinden biri. Alaycı, ayrıntıcı, şiirsel. Barthes'ın gözdesi bu yaşayan Kazanova bir kez daha Türkçede.

Tanrıların gizli ajanı Hölderlin, lanetli dahi Rimbaud, şiir, ameliyat masaları, gizli servisler, İsa, iktidar, şeytan, para, ölüm, seks, ayrıntılar, rastlantılar... Sollers'in kalabalık düşleminden kesitler..."

Kahramanı, yalnız yaşamında eski karısının, daha eski evliliğinden olma oğlu, başka bir yazar arkadaşının babasını anlamaya çalışan çocuğu ve köşedeki restoranda garson olarak çalışan, kaçamak sevgiliyle geçirdiği bunalım dolu günlerden, gizli servislerin, dini liderlerin entrikalarla dolu oyunlarına dek ilginç bir yolculuğa çıkaran yazarın sıklıkla kısa cümlelerden oluşan anlatımı okunuşu kolaylaştırıyormuş gibi görünse de, çoğu kez kafasındaki düşünceleri aktarabilmek için okuyucuya düşüncesinin ne olduğunu çözdürecek anahtar kelimeleri ardı ardına sıralaması ile, Stüdyo'nun, kısa süre içinde okuyucuyu zihinsel bir karmaşaya sürüklediği göze çarpıyor. "Ağır" bir şeyler okumak konusunda çekingenlik yaşayanlarınız varsa aranızda, kahramanının düşünsel fırtınalarının arasında gizli bir macera romanı barındıran Stüdyo ile iyi bir başlangıç yapabilirler sanırız.

**Cem Şancı**



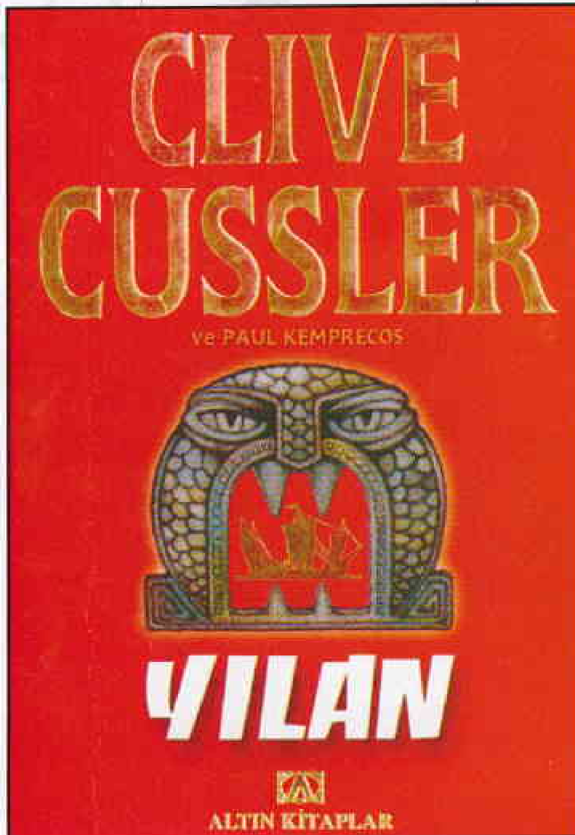

# YILAN
## Clive Cussler-Paul Kemprecos

***Altın Kitaplar 479 sh,***

Tarih, aslında lisedeki zorunlu ve sıkıcı bir ders olmaktan çıkıp, belgesellere, sinema filmlerine, romanlara konu olunca son derece çekici hale gelebiliyor. Son dönemlerde tarihi romanların satış rekorları kırmasından da kolayca anlaşılabilecek bir sonuç bu.

Altın Kitaplar Yayınevinden çıkan "Yılan" ise tam anlamıyla bir tarih romanı olmasa da Indiane Jones tadında bir su altı arkeoluğu olan Kurt Austin ve yardımcısı Joe Zavalla'nın maceraları etrafında tarihin henüz açıklayamadığı soru işaretleri dolu detaylara değinen bir eser.

Clive Cussler'in detaylı ve sürükleyici anlatımı ile cümlelerin film kareleri gibi canlandığına şahit olacağınız romanda, Kurt ve Joe'nun kendileri gibi bir su altı arkeoloğu olan Nina Kirov'un, Afrika sahillerinde acımasızca katledilen araştırma ekibinin akıbetini araştırırken karşılaştıkları sürprizlerle, dünya tarihi belki de yeniden yazılmak zorunda kalacak; bilinen bütün tarihin, dünyanın ve insanlığın gelişiminin yanlış bir teori üzerine oturtulduğu ortaya çıkacak.




Romanın 479 sayfa olması kiminizi korkutabilecek olsa da, akıcılığı ve sürükleyiciliği ile göze çarpan kitabın kendisini kolaylıkla okuttuğu bir gerçek. Şu "uzun yolculuklarda ne okuyacağımı bilemiyorum" derdinden şikayetçi olanlardansanız, Yılan'ın sizin için deva olacağını kabul edebiliriz ama bu kez de şu soruyu soracaksınız kendinize: "Peki dönüş yolculuğunda ne okuyacağım?"

**Cem Şancı**



# Belle & Sebastian
## *Fold Your Hands Child You Walk Like A Peasant*

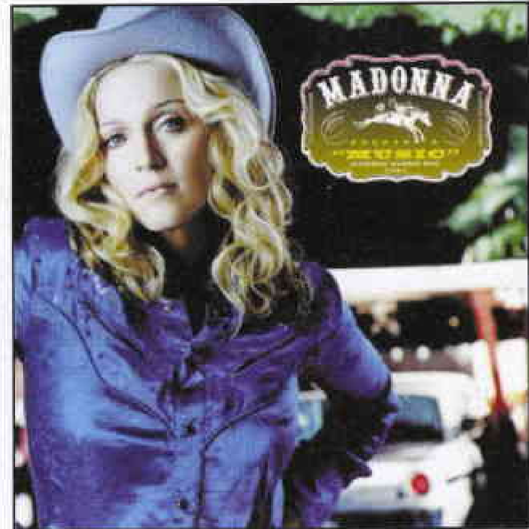
Amatör bir okul grubu olarak başlayan Belle&Sebastian, daha sonra sesini İngiltere dışına duyurmayı başardı Glasgow'lu grubun son albümü Fold Your Hands Child You Walk Like A Peasant ise sadece devamlı takip eden fanlarından değil tüm dünyadan büyük ölçüde ilgi gördü. Yaptıkları müziği pop olarak nitelendirebileceğimiz İngiliz grubunun uzun isimli bu dördüncü albümünde aynı müzik kalitesi ve şarkı sözleri içerisinde gizli olan hikayeler aynı kalitede devam ediyorlar. Bu albümde müzik olarak hiçbir değişiklik olmasa da grubun beyni Stuart Murdoch'un söz yazarlığını, gitarist Stevie Jackson ile paylaşmış olması. Albümde ilk göze çarpan birkaç parça ise: Bir erkeğin itiraflarını dile getirdiği The Model, hüzünlü sözleri ve yavaş ritmi ile Waiting Fır The Moon To Rise, erkeksel sorunları dile getiren The Wrong Girl ve Don't Leave The Light On Baby. Belle & Sebastian değişik soundu ve ruh hali ile kesinlikle dinlenmesi gereken bir grup.






# Madonna
## *Music*

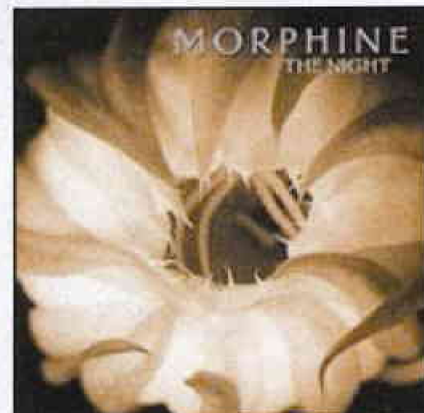
Bir şekilde her zaman gündemde kalmayaı başaran Madonna son albümü ile de bu geleneği devam ettireceği benziyor. Şahsen Hülya Avşar'a (Fiziki olarak değil) benzettiğim Madonna'nın yaptığı her hareket tam anlamıyla bomba etkisi yapıyor. Albümden çıkan ilk parça albümle aynı ismi taşıyor: Music. Radyolara dağıtıldığı ilk günden beri aralıksız çalınan ve listelerde devamlı olarak yükselen Music, Madonna için bence bir dönüm noktası anlamı taşıyor. Fransız DJ Mirwais Ahmadzai'nin ağırlığını koyduğu albümde Paris elektro-pop havası hakim. Bu hali ile Fransız elektronik müzik grupları Daft Punk veya Air ile benzerlik gösteren albüm özellikle dans müzik severlerin hoşuna gidecek nitelikte. Çeşitli efektlerin kullanıldığı Impressive Instant, Nobody's Perfect ve akustik gitar ile klavye birlikt eçok iyi kullanıldığı I Deserve It albümde goze çarpan ilk parçalar. Madonna, tarihinin en iyi albümü olarak nitelendirilen Ray Of Light sonrasında da değişimi ve kaliteyi sürdürüyor.






# Morphine *The Night*

Rock tarihinde kendine oldukça önemli bir yer edinmiş ancak sesini çok büyük kitlelere duyuramayan (En azından Türkiye'de) Morphine'in beşinci ve aynı zamanda son albümü de olan The Night raflardaki yerini aldı. Son albüm olmasının nedeni ise grubun solisti, bassisti ve hatta beyni olarak nitelendirilebilecek olan Mark Sandman'in 3 Temmuz 1999'da İtalya'da bir konser esnasında kalp krizi geçirerek, en sevdiği şeyi yaparken ölmüş olması. Sonuç oalrak bu albümde Mark Sandman ölmeden önce tamamlanmış olan parçalar yer alıyor. Sonuç olarak grubun beyni olan Mark Sandman olmadan grubun solisti ve Morphine'i Morphine'i yapan karanlık sözler olmadan grubun devam etmesinin pek bir anlamı yok. Veda niteliği taşıyan bu albümde Morphine klasikleri arasına katılacak bir çok parça mevcut. Oryantal ritmi ile farklı bir hava yakalayan Rape On Fire, Take Me With You ve The Night, I'm Your You're Mine bu parçalardan bir kaçı. Son olarak albümde diğer enstrümanlardan farklı olarak ud kullanılmış olması da Morphine'e özgü bir şey yok. Eğer Morphine ile tanışmadıysanız son vagona yetiştiniz demektir.




**Kadir Tuztaş**



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

**Bu aralar ne oynuyorlar?**

Sydney 2000

Diablo II

Kurbağa kesmece

# KARANLIKTAKİ YÜZLER

**Vampire oyunu ile gündeme gelen White Wolf firmasının masaüstü oyunlarından ve tabii ki vampirlerden bahsetmeye devam ediyoruz.**

Savaşı sürdürmek istiyorsun. Asla bitmeyeceğini biliyorsun değil mi ? Bu savaş senden çok önce başladı. Meleklerle iblislerin savaşı kadar eskidir neredeyse. Kutsal olanla lanetlenmişler arasında, canlılar ve ölüler arasında, bir damla yaşam özü için tarihin öncesinden beri devam ediyor. Babil kulelerinde, Bizans'ın koridorlarında, Balkan beyliklerinde, senin tarih dediğin her şeyde savaş vardı. Bazen onlar kendi aralarında çarpışıp zayıf düştüler, bazen de bizler... Ama asıl savaşı kimse unutmadı. Bizler et parçası değiliz, bizler kalbi atan, nefes alanlarız. Bizler dünyanın gerçek sahipleriyiz. Ama onlar kadar güçlü değiliz. Bizim gücümüz onlar hakkında bildiklerimiz. İyi dinle, çünkü günün kaybolmasına birkaç saat kaldı...

Geçen ay, vampirlerin varlıklarının kökenini ve sosyal yapılarını kabaca anlatmaya çalışmıştık. Bu ay, oyunun içine daha fazla gireceğiz, vampirlerin gizemli güçlerini ve "Camarilla klanları" olarak adlandırılan yedi büyük klanı tanıtacağız.

Vampirlerle ilgili söylencelerde, onların on adam gücünde olduklarından, kurt ya da yarasaya dönüşebildiklerinden, başkalarına hükmedebildiklerinden söz edilir. Bunların kaynağı vampirlerin "discipline" adı verilen insanüstü güçlere sahip olmalarıdır. Vampire : The Masquerade-Redemption oynayanlara yabancı gelmeyecek discipline'ler, her seviyede kullanıcılarına farklı özellikler sağlarlar.

Oyuna sınırlı sayıda ve yalnızca klanınıza özgü discipline'lerle başlarsınız. Ancak ileride güçlerinizi geliştirebilirsiniz.

## Güçlerim içimde ilk kabardığında

toprağın kuvvetini nasıl alabildiğimi keşfettim.-Book of Nod

Animalism : Vampirleri hayvanlar üzerinde kontrol sahibi yapar. İlk aşamalarında hayvanlarla konuşmayı ya da civardaki hayvanları çağırmayı sağlar, daha gelişmiş seviyelerde vampir, kendi içindeki "hayvanı" başkalarına aktararak onları kontrolsüz bir öfke nöbetine (frenzy) sokabilir.

Auspex : Algı sınırlarını genişleten bir özelliktir. Başlangıçta duyuları keskinleştirir, ileride karşındakinin zihnini okumaya, ya da ruhu bedenden ayırmaya olanak sağlar.

Celerity : Vampir normalin çok üstünde bir hızla hareket edebilir. Dövüşte daha erken davranır, mesafeleri çok daha çabuk katedebilir.





Dominate : Diğer varlıklar üzerinde zihinsel kontrol sağlar. Başlangıçta basit komutlarla emreden vampir, gücü geliştikçe rakibin zihindeki bilgileri değiştirebilir ya da bizzat karşısındaki ölümlünün vücuduna geçebilir.

Fortitude : Vampire hasara karşı üstün bir dayanıklılık kazandırır. Hatta vampir kısa bir süre için de olsa gün ışığına bile direnebilir.

Obfuscate : Kendini yanılsamaların ardına saklama sanatıdır. Başkasının görünüşünü taklit edebilmek ya da görünmez olmak obfuscate sahibi bir vampir için mümkündür.

Potence : "On adam gücü" efsanesinin kaynağıdır. Potence, vampire yumruk yumruğa dövüşlerde ya da ağırlık kaldırmada üstün bir güç verir.

Presence : Çevredekilerin duygularına yönelik bir güçtür. Vampir, çevredekiler üzerinde hayranlıktan körü körüne bağlılığa kadar her türlü izlenimi bırakabilir.

Protean : Vampirlerin bedenlerinin bir kısmını ya da tamamını değiştirmelerini sağlar. Ellerini pençeye çevirebilmelerine, toprağa karışabilmelerine, yarasa, kurt ya da sis haline dönüşebilmelerine izin veren bir özelliktir.

Thaumaturgy : En ilginç discipline'lardan biri olan Thaumaturgy aslında bir dizi ayin ve büyülerden oluşur. Belli başlı olanları vampirin çevreden gelen gün ışığını engellemesi, cisimleri uzaktan kontrol edebilmesi, ateşe ve havaya hükmedebilmesi üzerine olsa da Thaumaturgy kullanılarak pek çok farklı etki yaratılabilir.

## Torunlar...

Vampirlerin büyük kısmı ya da bilindiği kadarıyla büyük kısmı Camarilla klanlarına dahildirler. Camarilla, mevcut on üç klanın yedisinden oluşur. Vampir toplumunun değişmez parçası entrika, kendini Camarilla içinde de yoğun şekilde gösteriyor olmasına rağmen, yine de Camarilla'nın iyi örgütlenmiş olduğu söylenebilir. Camarilla'ya dahil olsun olmasın, her klanın üzerinde uzmanlaşmış olduğu discipline'leri ve kendilerine özgü bir zayıflıkları vardır.

Brujah : Ortaçağ'da daha çok savaşçı kişilikleriyle öne çıkan klan Brujah, bugün serserilerden, punklardan, suçlulardan oluşan dev bir çete görünümündedir. Doğaları gereği mevcut her şeye başkaldırırlar. Her ne kadar Camarilla içinde yer alıp kuralları benimsemiş olsalar da, "isyan" düşünceleriyle Camarilla





ileri gelenlerini daima rahatsız ederler. Zayıflıkları çok çabuk öfkelenmeleri ve diğer vampirlerden çok daha kolay frenzy'ye girebilmeleridir. (Klan disiplinleri : Presence, Potence,Celerity)

Gangrel : Gangrel, kendi içlerine en yakın ve diğerlerine en uzak klandır. Genellikle vahşi doğada gezgin olarak yaşarlar. Brujah gibi iyi dövüşçüler olmalarına karşın Brujah'ın asi öfkesi Gangrel'de yerini hayvansı bir içgüdüye bırakır. Gangrel'in zayıflığı, uzun yıllar (ya da yüzyıllar) boyunca vücutlarının bazı kısımlarının hayvanlardakine benzer hale gelmesidir. Örneğin gözleri bir kedininkine, ya da kulakları bir kurdunkine dönüşebilir. (Klan disiplinleri : Animalism, Protean,Fortitude)



Malkavian : Pek çokları Malkavian'ı tam bir klan olarak görmezler. Bunun nedeni klan Malkavian tarafından vampire dönüştürülen insanların ya deli olmaları ya da ısırıldıktan kısa bir süre sonra deliye dönmeleridir. Genellikle kaçık muamelesi görseler de, Malkavian'ların deliliğinin ardında büyük bir öngörü ve zeka yattığı da yadsınamaz. Zayıflıkları, kimi zaman girdikleri delilik krizleridir. (Klan disiplinleri : Auspex, Dominate,Obfuscate)

Nosferatu : Vampir olamnın acısını en çok yaşayan klan herhalde Nosferatu'dur. Isırıldıkları andan itibaren geçirdikleri fiziksel değişim sonucu tam bir hilkat garibesine dönüşür ve bu nedenle yaşamlarını insanlardan uzaklarda sürdürürler. Bu gizli yaşamları onlara bazı avantajlar da sağlar. Kimse kentin yeraltı tünellerini, arka sokaklarını Nosferatu kadar iyi bilemez. Üstelik üzerlerindeki bu lanet onları birbirlerine daha da yaklaştırdığı için kendi içlerinde çok iyi organize olmuşlardır. Zayıflıklarını söylemek gereksiz herhalde. (Klan disiplinleri : Animalism, Potence, Obfuscate)

Tremere : Klan Tremere, Camarilla'nın cadıları olarak da bilinir. Ortaçağ öncesinde bir grup büyücünün oluşturduğu bir örgütken, yakaldıkları bir vampirin güçlerini kullanarak kendilerini klan haline getirdiler. Thaumaturgy'de ustalaşmış olan Tremere, kendini gizliliğin korunmasına ve Camarilla'nın perde arkası yönetmine adadı. Camarilla içinde oldukça saygın bir yerleri vardır. Ancak geçmişte ölümsüzlüğü vampirlerden "çaldıkları" için kendilerini affetmemiş Camarilla dışındaki düşmanlarının bir numaralı hedefidirler. Her Tremere, klanı yöneten yedi yöneticiye "kan bağı" ile bağlıdır ve bu kan bağının yarattığı gizli güçle Tremere yöneticileri,daha genç Tremere'ler üzerinde büyük kontrol sağlarlar. (Klan disiplinleri : Auspex, Dominate, Thaumaturgy)

Ventrue : Her zaman şık, kibar ve aristokrat. Klan Ventrue, Camarilla'nın "görünen" yöneticisidir. Camarilla'nın kuruldugu dönemden bugüne örgütte büyük söz sahibi oldular. Yöneticilerin çoğunluğunun klan Ventrue'dan seçilmeleri de tesadüf değildir. "Diğer klanların da iyiliği için"

Onları yönetmeyi bir görev bilirler. Zayıflıkları ise her şeyde olduğu gibi kan konusunda da seçici olmalarından ileri gelir. Sadece kendi seçtikerli belli bir gruptan (Örneğin kadınlar, gençler, soylular) kan içmek zorundadırlar. (Klan disiplinleri : Fortitude, Dominate, Presence)



Toreador : Camarilla'nın sanat güneşleri. Klan Toreador üyelerinin çoğunluğu fani yaşamlarında oyuncu,ressam ya da müzisyendir. Sanata olan tutkuları ölümsüz yaşamlarında da devam eder. Ventrue gibi lüks ve zarif ortamlarda sıkça görünseler de Toreador için amaç yönetmek değil, her zaman daha iyisini üretmektir. Zayıflıkları çevrelerindeki güzellikler karşısında donup kalmaları-ki bu gün doğumu da olabilir!- saldırı altında bile olsalar bu güzelliğin çekiciliğine karşı koyamamalarıdır.

(Klan disiplinleri : Auspex, Presence, Celerity)

Geçen ay söylediğimiz gibi tüm bunlar Vampire: The Masquerade'e genel bir bakış niteliği taşıyor. Diğer klanları ve discipline'leri burada anlatmanın şimdilik bir anlamı yok, çünkü genellikle oyuncular size tanıttıklarımızı kullanarak ilk oyunlarına başlıyorlar. Eğer merakınızı cezbettiyse her türlü yardıma hazırız. Şimdilik vampir dosyası kapanmış bulunuyor. Şafak sökene dek sağlıcakla kalın !

***Batu ve Gökhan geceleri çalışa çalışa bu hale geldiler. Vampirler hakkında bir yazı daha yazarlarsa adları sataniste çıkacak.***

# Bir Sigara İçimi!

**Çoğumuz farkında değiliz ancak, dünyada ilginç bir şeyler dönüyor. Kimsenin bizi kabul etmediği, dünya devletlerinin vize adı altındaki demir parmaklıklarla hepimizi hapsettiği bu yarım adanın içinde, her şeyden habersiz, zorunlu çilemizi doldurup göçüp gidiyoruz. Ancak bu sorunlar bizi ilgilendirmiyor, hepimiz mutluyuz çünkü hepimizin elinde her zaman bir paket sigara bulunuyor.**



Cem Şancı

## Bu aralar ne oynuyor?

Nefes almaca
Buruna mendil tıkama
Kanserden korunma



Canımız her sıkıldığında pakétinden bir sigara çıkartıp, özene bezene satın alıp sakladığımız çakmağımızın ateşini rüzgardan korumaya çalışarak, en Oscar'lı filmlerdeki en karizmatik sahnelere taş çıkartırcasına bir edayla yaktığımız sigaranın dumanını, tarif edilemez zevk belirtileriyle içimize çekip, daha da tarif edilemez karizmatik bir ifade ile dışarı veriyoruz. Ve itiraf edeyim ben kesinlikle anlayamıyorum, bu kadar karizmatik insanlarla dolu toplumumuz niye şu günlerde yapımının önemli bölümü tamamlanan uzay istasyonuna katkıda bulunamıyor?

### Dinlenmeler bir sigara içimi...

Bu birkaç paragrafta bir iki küçük olaydan bahsedeceğim. Yazıyı hazırladığım gün gazetede bir haber okudum. Amerika'ya giden THY uçağında sigara içen bir adam, havaalanında uçağın etrafını saran onlarca polis otosunun arasında tutuklanmış (aksiyon filmi gibi:)) ve Amerika'ya 9 yıl boyunca girmesi yasaklanmış. Haberi okur okumaz aklıma, üniversite eğitimim sonucunda kazandığım "istatistikçi" sıfatımla eskiden çalıştığım bir araştırma şirketinde yaşadıklarım aklıma geldi. Çok sevgili müdürem her fırsatta benim yaşım kadar süredir (o zamanlar 24-25 idi galiba:)) sigara içtiğini böbürlene böbürlene anlatırken, müşteri kurumlarımız arasında bulunan Türkiye'nin en büyük ısıtma cihazları firmalarından biri, şirket içinde gerçekleştirecekleri bir uygulama için ufak bir araştırma dizayn etmemizi istemişlerdi. Şirket içinde sigara içiminin serbest olup olmamasını tartışmışlar ama sonuç alamamışlardı. İşi üstlendim ve hemen küçük bir anket düzenledik. Anketin can alıcı sorusu, sigara içenlere yönelikti çünkü "*sigara içme özgürlüklerinin* engellenmesinin demokratik olmadığını" savunuyorlardı.

Soru çok basitti, "Sigara içtiğinizde ortama yayılan duman nedeniyle, içmeyenlerin *içmeme özgürlüğü* zorunlu olarak ortadan kalkmaktadır. Sigara içmeyenlerin de *içmeme özgürlüklerini* kullanmaları için ne yapmalarını tavsiye edersiniz?"

Sonuç mu? Sigara içenler büyük bir utanmazlıkla, "rahatsız olan gidip bina dışında çalışsın" demişti ve şirkette büyük bir kargaşa çıkmış, pek çok kişi işinden olmuştu.

### Duman duman...

İçindeki uyuşturucu maddelerin bağımlılık yaptığı ve bu yüzden modern ülkelerde bağımlılık yapıcı madde olarak kabul edilerek kullanımı sürekli daha fazla yasaklanan sigaranın bir de psikolojik boyutu var. Bu ay, yan sayfada ilk köşe yazısına başlayan, Level'in en eski yazarlarından sevgili Berker'in, oyunların gerçek hayattan kaçmak için kullanılan bir fırsat oluşturduğu hakkındaki cümlelerini okuyunca aklıma sigara hakkında psikologların yaptığı yorumlar geldi. Farkındasınızdır, neredeyse tüm dünyada bilgisayarcılar ile sigara bütünleşmiştir. Bilgisayarların ve özellikle de bilgisayar oyunlarının söz konusu olduğu durumlarda, esprilerde, hep paketlerce sigaradan, kutularca pizzadan ve buzdolabı dolusu biradan bahsedilir. Pizza ve biraya diyeceğim yok elbette. En azından sizin kolesterol düzeyiniz nedeniyle başkasının kanser olması ihtimali yok. Ama şu sigara hep kafama takılmıştır. Çünkü bilinir ki, sopa, tabanca, tüfek, bıçak hatta sigara insanoğlunun zihninde erkekliği ve cesareti, gücü ifade eden sembollerdir ve sigara kullanmak aslında, olgunluğunuzu kanıtlamak, kendinizi güçlü hissetmek için seçtiğimiz bir yoldur. Ortaokulda bıyıkları çıkmamış çocuklar, 13-14 yaşındaki küçük kızlar bir an önce büyümüş olmak için başlamazlar mı sigaraya? Bir düşünün...



### Sen Kaplarsın...

Şimdilere Cumhuriyet'te yazan, üniversitedeki sosyoloji hocamın, derste sigara içen bir arkadaşımıza verdiği öğüdü gülerek hatırlarım hep; "Bu toplumda herkes sigara içiyor ve herkes bunu karşısındakinden korktuğu için yaptığını biliyor. Karşındakine güçlü görünmek istiyorsan, sigara içme de kimse senin korkak olduğunu anlamasın!"

İnsanlara dikkat edin. Hep bir kalabalığın içine girdiklerinde, bir toplantıya katıldıklarında, zor bir problemle karşılaştıklarında hemen sigara yakarlar. Karşılarındaki insanlardan çekinmenin, kendine güvensizliğin ve zor bir problem karşısında paniğe kapılmanın, moralini düzelterek cesaretini toplamaya çalışmanın bir işaretidir sigara yakmak. Üstelik en acısı bu insanların çoğu da aydın geçinirler ve demokrasiden, özgürlüklerden dem vururlar daima. "Entelektüel düzeyi" yüksek jazz barlardan birine girin bir akşam, tavandan tabana sigara dumanı ile doludur ve bu insanlardan bir tanesi bile kapalı bir yerde sigara içmenin ne kadar çağdışı, medeniyetten uzak, saygısızca bir hareket olduğunu düşünmez. Çünkü özgürlük ve demokrasi sadece onların işine geldiği zaman güzledir. Çünkü (hepsi alınmasın) bir sigara tiryakisi genellikle asla başka insanların haklarına saygı gösteremeyecek kadar bencilleşmiş ve sigaranın kölesi olmuştur diye düşünürüm.

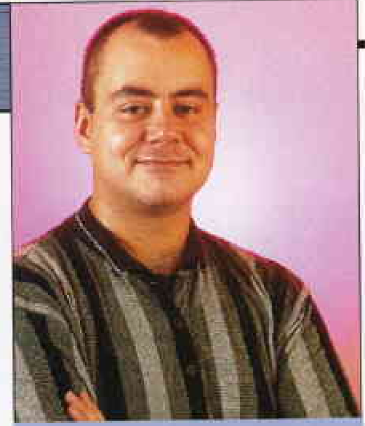
### İçimi...

Biraz değil, tam anlamıyla saygı istiyoruz artık. Internet kafelerde counter-strike oynarken, sizin sigara dumanınızı çekip, kanser olmak zorunda değiliz. Sevgilimize sarılırken, üzeremize sinen pis sigaranızın kokusunu ona koklatmak zorunda değiliz. Sigara ihtiyacınız geldiğinde gidin sigaranızı başka insanların haklarına tecavüz etmeyeceğiniz açık alanlarda için, geri gelin. Adam gibi kibarca söyledik anlamadınız. Mutlaka sert mi olmamız gerekiyor? Özgürlük, başka insanların haklarının başladığı yerde biter. Etrafınızdaki insanlara saygı duymayı öğrenirseniz, belki önümüzdeki yüzyılda biz de bir uzay gemisi yapmaya başlayabiliriz. Ya da en azından adam gibi bir bilgisayar oyunu yaparız belki. Kime konuşuyorum ki, tamam, hepiniz Bogart kadar karizmatik, John Wayne kadar gözü peksiniz. Ama unutmayın, hepinizin hayran olduğu o sigara reklamındaki kovboy, akciğer kanserinden öldü. Dağılın gözümün önünden. Koyun sürüleri.

***Cem Şancı, bu yazıyı okuyan ofisteki sigara içenler tarafından özgürlükleri kısıtlama meraklısı bir faşist olmakla suçlanınca, göbeği çatlayana kadar güldü ve güneş sisteminin dışına kaçmanın yollarını aramaya başladı.***

# HAYATIN SKORUNU KİM TUTUYOR?

Hayat dediğin basit bir oyundan mı ibaret gerçekten? Ve en yüksek skoru yapmak mı önemli olan?



Berker Güngör

**Bu aralar ne oynuyor?**

Elite Forces

MDK 2

Counter Strike Beta 7.0

Eğer öyleyse hayatın skorunu kim tutuyor? Puan katsayısı kime ya da neye göre belirleniyor? Kim daha başarılı, sevdiği işi yaparak, ömrünü sevdiği insanlarla geçiren ama fazla para kazanmayan bir adam mı, yoksa zenginliği göz kamaştıran, herkesin önünde eğildiği hırslı ve merhametsiz kişi mi? Toplumun belirlediği kriterler bu denli önemli mi, eğer öyleyse neden daima tam tersi fikirleri savunan birilerine rastlamak her zaman mümkün oluyor?

Sorular, sorular, sorular... Uzun zaman önce kafama bir şey takıldı, tam bir strateji oyununda, bir düzine savaş gemisini düşmanın üzerine gönderirken oldu. Acaba, dedim kendi kendime, şu en küçük gemi gerçekten sadece ekranımdaki pikseller ve işlemcimden akıp geçen sayılardan mı ibaret? Yoksa içinde biraz sonra olacaklardan korkan küçük yaşam formları var mı? Delicesine bir fikir gibi görünse de aslında öyle olmadığını anlayacaksınız. Uzun zamandır oyunlara derinlik katabilmek için daha "insancıl" olan birşeyler eklemeye çalışıyor programcılar. Buna başlangıçta "yapay zeka" denip geçiliyordu, ama bundan bir adım ötesi de var, "yapay yaşam". Uzay doklarında ürettiğiniz küçük sanal gemilerin içinde "yaşayan" ve olaylara farklı biçimlerde yaklaşan insancıkların oyununuzun akışını değiştireceği günler çok uzak değil bence. Microsoft yapımı Close Combat oyunlarında askerlerin emirlerinize daha "insancıl" tepkiler verebildiklerini hatırlatmama izin verin. Ve On-Line FRP dünyalarını dolduran NPC'lerin nasıl gün geçtikçe daha belirgin özellikler kazandığına bir bakın. Ne demek istediğimi anlayabilirsiniz belki.

Peki sanal dünyaya daha fazla "insancıllık" katmaya çalışan bizler, nasıl oluyor da "gerçek" dünyayı böylesi yaşanması zor bir cehennem haline getirmek için elimizden geleni ardımıza koymuyoruz? Çok insan tanıyorum ki aradıkları huzuru genellikle gerçek dünyanın acımasızlığı yerine sanal evrenin poligon koridorlarında buluyorlar, en azından bulduklarına inanıyorlar. Ama zaten inanmak değil midir önemli olan, inanmak değil midir yaşamı yaşanır kılan? Sevildiğinize inanmıyorsanız nasıl aynı sevgiyi karşınızdakilere yansıtabilirsiniz? Bir yerde istenmediğinize inandırmışsanız kendinizi nasıl orada kalmaya ikna edebilirsiniz?

İşte bu düşünceler beni farklı bir noktaya taşıdı, bilgisayar oyunlarına da aynı gerçek hayattaki yaklaşımlarımızı taşıdığımızı farkettim, şimdi kurtulmaya çalıştığımız ölçüleri. Starcraft oynarken bir Marine ya da yüz Marine harcamanın bedeli nedir? Sadece maliyetleri, onları sayılarla ifade edersiniz, kişilikleri yoktur, düşmanı biraz oyalamanın dışında bir anlamları yoktur, hatta onları ifade etmek için kullanılan portreler bile aynıdır. Yüz marine ya da Firebat ya da Medic, hepsi aynı suratın arkasında toplanır, oradan ölüme giden yolu yürümeye başlarlar.

Ve gerçek hayatta da böyledir bu, sokakları dolduran sayılardır bizim için insanlar değil. Tıpkı çakıl taşlarını eleyen makineler gibi çalışır beyinlerimiz, belirli kriterlere göre insanları görür, değerlendirir, işine yarayacağına inandıklarını alıp kalanını "Geri Dönüşüm Kutusu" içine postalar. Ama yakından bakınca görülür ki hiçbir çakıltaşı bir diğerinin aynı değildir, evren buna izin vermez. Ve her insan da bir diğerinin aynı değildir, siz ne kadar sınıflandırma yaparsanız yapın.

"İnsanlar ikiye ayrılırlar..." şeklinde başlayan cümleler kuran kişiler hayatı basite indirgemeye çalışırlar, sırf kendi iyilikleri için. Ama evrenin kendi kuralları vardır, ve evreni döndüren güçler sizin basit ihtiyaçlarınıza boyun eğemeyecek kadar büyüktür. Yerçekimine bir süreliğine karşı koyabilirsiniz belki, ama sonsuza dek uçamazsınız. Bunu anlamak "kendini" bulmaya giden yoldaki ilk ve en büyük adımdır. Ve kendini bulmak aradığın ama farkında olmadığın herşeyi bulmaktır.

***Berker, günlük hayatın karmaşası içinde sürüklenirken motorunu ve rüzgarda olmayı özlemektedir.***



# Ben o değilim

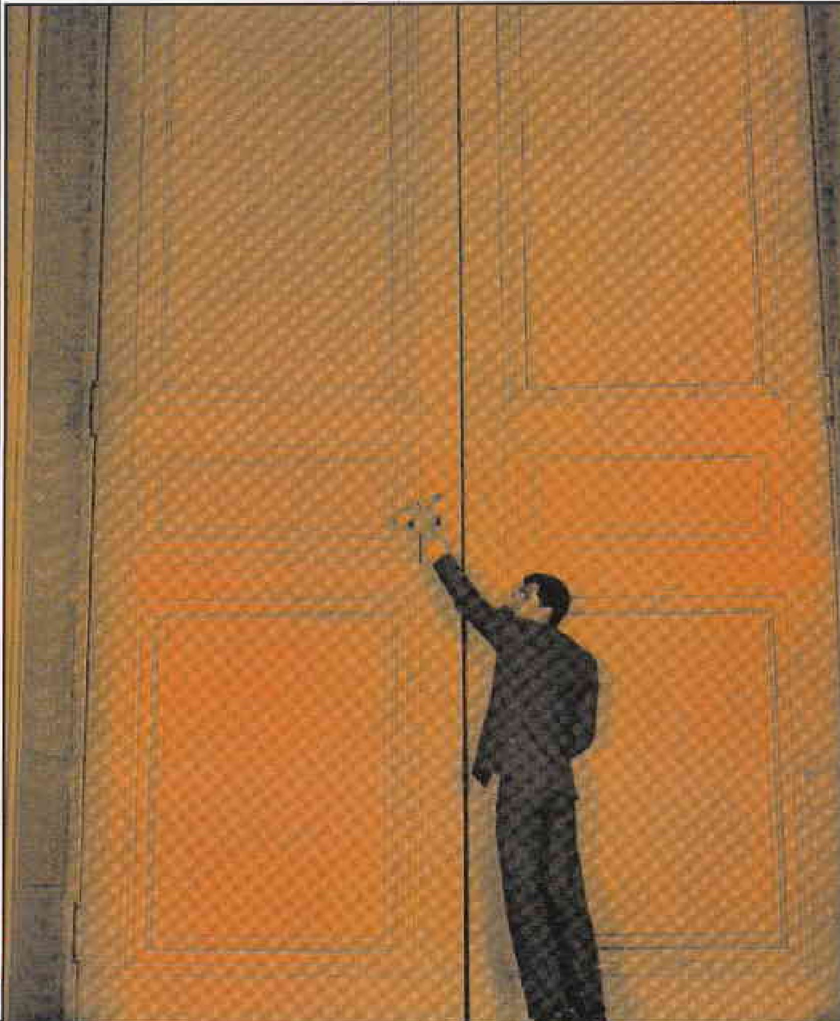
Mevsim döndü, oyungezer değişti, mektuplarınız ödümü kopardı, okullar açıldı

Merhaba. Bu ay medeni bir insan olup söze "merhaba"yla başlamak istedim. Bir süredir her şeyi bırakıp insanlarla, insanın ne menem bir şey olduğuyla ilgili incir kabuğunu doldurmayacak fikirlerle ortalıkta dolaşmaktan kendime has "iyi insan" niteliklerimi bile unutmaya başlamıştım, ya da bir kenara itmişim diyelim. Geçen ay bu sayfaya düşen yazıdan sonra hiç beklemediğim tepkiler aldım ve aslında silkelenme zamanının geldiğini fark etmemi sağlayan da sizin yazdıklarınız oldu.

Size çizdiğim "oyungezer" tablosunun gerçeği çok da yansıtmadığını fark ediyorum şimdi. Elbette ki yazıları yazarken kesinlikle beni okuyanları aldatmak gibi bir kastım olmadı, olamaz da. Sadece yöntemde bir hata var anladığım kadarıyla. Sizden gelen mail'lerin bir bölümünde karşıma çıkan oyungezer tarifi öylesine hayata küsmüş, dünyası kararmış ama bir taraftan da çevresinde olup biten her şeyden anlayan ve bilge bir tip ki, bunun anlatmaya çalıştığım şeyden epey uzak olduğunu ortaya koymam gerekiyordu.

Belki bu ay köşe yazılarımızın fotoğraflarının değişmesi de kimilerinizin kafasında canlanan oyungezer tiplemesini yeni baştan tanımlaya yardımcı olacak. Öte taraftan belki de buna hiç gerek yok, bilmiyorum. Zaten bütün olaylar gibi bütün insanlar da kendi başlarına ne olurlarsa olsunlar, sadece algılandıkları biçimle vardırlar. Yani bir diğeri için siz sadece karşısında gördüğü insan kimse o'sunuz. Sizi nasıl algılarsa öylesiniz. Her ne kadar kendiniz için bir "ben" ya da "o" tanımı yapsanız da (ki bu da her zaman geçerli bir şey olamayabilir) ortada daima daha fazla sayıda ben ve o olacaktır.

Neyse (işte sihirli kelime!), açıklanması gereken başka şeyler de var. Öncelikle bilinmesi gereken şey şu: Bu yazıyı okuduğunuz gün itibariyle, resmi kaynaklar tarafından da reddedilemeyecek bir gerçek olarak sonbahar başlamış durumda. Mevsimlerin nesli tükenmeye başladığından beri ne zaman havada fark edilebilir bir değişim görsek üstümüze düşeni yapıp bunun yeni ve yaşayan bir mevsim olup olmadığı üzerine düşünmemiz gerektiği kanısındayım. İkinci ve daha az önemli diğer gelişme ise Level'daki yazılarımla ilgili. Bu aydan itibaren dergideki çalışma düzenim hafiften değişmeye başladı. Bundan böyle çok özel olarak benim ilgilenmem gereken bir oyun çıkmadıkça sadece bu sayfadaki yazılarıma devam edeceğim. Yani oyungezeriniz hala burada olacak ama oyun gezme işini biraz daha kişiselleştirip inceleme yazmaktan ayrılıyorum. Belki böylece bu sayfayı da sadece insanlarla ve kendimle uğraştığım bir yer olmaktan kurtarıp bilgisayarda oynadığımız oyunları konuşabileceğimiz bir yer haline getirebiliriz.



Yine sizden gelen mektuplara bağlı olarak söylemem gereken bir şey daha var. Gerçi bu biraz eski bir mesele ama olsun, hala bana Tolkien okumamı söyleyen mektuplar aldığıma göre açıklanmasında fayda var. Yüzüklerin Efendisi üçlemesini daha önce yarım yamalak okuyup bıraktığımı ve Tolkien'e bir kez daha dönmekte kararsız olduğumu söylemiştim size. O yazıdan sonra oturup kitapları baştan okudum ve o yazıda söylediklerimde haklı olsam da Tolkien'in muhakkak okunması gerektiğini anlamış bulunuyorum. Merak edenlere bil

Söylemem gereken sondan bir önceki şey belki söylediklerimin tümünden daha önemli. İyi bir radyo dinleyicisi misiniz bilmiyorum ama benim İstanbul'da en sevdiğim iki frekanstan biri olan 94.9 Açık Radyo'ya RTÜK tarafından 15 günlük kapatma cezası verildi. Sebep, dünyanın en sevdiği yazarlardan biri: Bukowski. Bukowski'nin bütün kitapçılarda satılan, bizde de çok sevilen kitaplarından biri olan ve Açık Radyo'daki bir programda okunan Kasabanın En Güzel Kızı adlı öykü kitabından bir bölüm ahlaka aykırı bulunduğu için radyo susturuluyor. Üstüne yorum yapmaya gerek var mı? Ama düşündürücü olduğu kesin. Birilerinin çıkıp bizim yerimize seçimlerimizi belirlemesi hepimiz için utançtan başka bir şey değil. Söz konusu cezanın Bukowski gibi tüm dünyanın tanıyıp okuduğu bir yazarın yazdıkları yüzünden olması, kitabın zaten piyasada satılan ve isteyen herkesin edinip okuyabileceği bir eser olması, üstelik de radyoda bundan önce bir kez daha okunduğu halde o zaman hiçbir ceza almamış olması olayı iyice absürd yapıyor. Bu gerekçelerin hiçbiri olmasa da olay zaten saçma ve açıklanacak bir şey yok.

Söyleyeceğim son şey: kışlık kazaklarınızı, botlarınızı ve melankolilerinizi hazır edin. Yeni ve uzak bir bahara kadar üstesinden gelmeniz gereken uzun bir mevsim var, tadını çıkarın.



Serpil Ulutürk

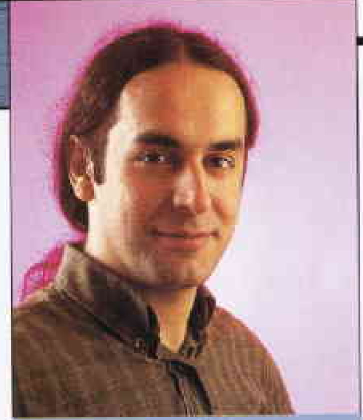
**Bu aralar ne oynuyor?**

Moorhuhnjagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

*Serpil Ulutürk, solan ilk yaprakla melankoli rüzgarına kapılıp gider*

# Fun! Fun! Fun!

Oyunlar güzel, kaliteli, içerikli, heyecanlı tamam ama bir parçada eğlence olması gerekmez mi?



Tuğbek Ölek

**Bu aralar ne oynuyor?**

AOEII: Conquerors

Homeworld Cataclysm

Pandemonium

Bu ay ofiste en çok oynanan multiplayer oyun Sydney 2000 oldu. Üstelik tüm oyun seansları tek bir bilgisayar başında gerçekleştirildi. Elbette bu görenler için oldukça eğlenceliydi. 4-5 kişi geçmişiz bir bilgisayarın başına, hepimizin elleri aynı klavye üzerinde, silah sesiyle deli gibi tuşlara vurmaya başlıyoruz. Bağırıp çağırmalar ve yarış sonunda "Rüzgar gibiydim kim tutar beni be!", "Batu her seferinde dirseğini gözüme sokmak zorunda mısın?" "Gökhan da yenilgiye hiç katlanamaz ha!", "Siz 2.50'ye kadar beni pas geçin ben bir tuvalete gidip geleyim" gibi dışarıdan saçma gözükebilecek muhabbetler. Dediğim gibi bizi izleyenler için oldukça eğlenceliydi.

Ama aslına bakarsanız asıl eğlence bizim için gizliydi. Zaten oyunlar arasında tek yaptığımız genelde gülmekten kırılmak oluyordu. Gülmediğimiz zamanlarda oyun ve nasıl teknikler izlenmesi gerektiği üzerine derin tartışmalar vardı. Ve bunların hepsi eğlenceliydi. Counter'dan veya Starcraft'tan ya da başka herhangi bir oyundan, hepsinden daha eğlenceli. Evet belki diğer oyunlar daha keyifli veya zevkli. Ama eğlenmek farklı bir kavram. Sanki oyun dünyasında eğlence fikri her geçen gün geri planlara düşüyor.

Bunun biraz daha ayırdına varabilmek için bu ay bir parça eski oyunları dolaşıp eğlenmek nasıl bir şeydi ona baktım. Önce emülatörlerimi kurup C64 günlerinde ne kadar eğleniyorduk diye baktım. Her ne kadar zamanın en kan ve vahşet dolu oyunu da olsa Barbarian eğlenceli bir oyundu. Kafa atma hareketi çok komikti... Bir de şu uçan kafaları toplayan kurbağa. Sonra Tron vardı. Orijinal filmiyle bir alakası olmasa da şu Nokia'lardaki yılan oyunun iki kişiliği gibi birşeylerdi. Sonra Duel... İki kişi çöp adam kovboylarla düello yapardık. Ve elbette ki Wizard's Wor. Takım halinde oynayabilmenize rağmen takım arkadaşınızı sırtından vurabilme keyfi vardı. O oyunu oynarken hep gülmekten kırılırdık. Sonra Boulderdash vardı... Kısacası Commodore 64 günleri Anneannemizin iki katlı sayfiye evinin geniş bahçesinde, ağaçlar ve çiçekler arasında, tonton ahçı ve yaşlı bahçıvan ile geçirilen mutlu günler gibiydi.




Benim oldukça uzak olduğum Amiga dönemlerinde ne oldu ne bitti pek bilmiyorum. Ama PC'nin ilk dönemleri bence en az C64 kadar eğlenceliydi. Özellikle de adventure'lar. Maniac Mansion ve Day of the Tentacles'ı düşünün. Sonra Monkey Island ve Sam & Max. Bu konuda Lucas'ın büyük payı olduğu su götürmez. Ayrıca PC'lerin ilk dönemlerinde oldukça eğlenceli platform oyunları vardı.

Bugüne gelince bu eski havanın çok daha farklı bir havaya dönüştüğünü görüyorum. Şimdi oyunlarda çok daha fazla ciddiyet ve asık suratlılık hakim. Bunun bir sebebi de belki de bizim büyümüş olmamız. Sonuçta ilk C64 çıktığında oyuncuların yaş ortalaması kaçtı? 12 veya 13? Ama şimdi durum çok daha farklı ve her yer ofisten çıkıp evine gelir gelmez kravatını çıkarıp PC başına oturan oyuncularla dolu.

Belki de sadece oyun dünyasının gelişimi bu yönde oldu. Oyun firmaları karizmatik oyunların sevimli olanlardan daha çok sattığını keşfetti. Açıkçası şu an bunu tam olarak kestiremiyorum. Bu 4-5 kişi oturup uzun süre tartışılması gereken bir şey. Ama şunu biliyorum ki biz Sydney 2000 ile çok eğlendik ve çok daha fazla eğlenceli oyun istiyoruz. Mesele Re-Volt gibi oyunlar, Worms gibi oyunlar, TIM gibileri.

Şöyle karizmamızı bir yana bırakıp eski günlerdeki gibi, çocuklar gibi eğlenmek. Dertsiz tasasız içinde hırs veya tutku olmayan oyunlar. Ne kadar salak olduklarıı hiç mühim değil. Mesela geçen ay incelediğimiz Moorhnunjagd (umarım doğru yazdım). Ne bu oyun mu? Ortalıkta salak horozlar uçuşuyor sizde çifte ile vuruyorsunuz. Neymiş efendim uzaktaki 25 yakındaki 5 puanmış. Saçma sapan bir şey. Ama eğlenceli işte o salak tavukları vurup gözlerinin koca çarpılar haline geldiğini görmek gerçekten eğlenceli.

Derdimi size ne kadar anlatabildim bilmiyorum. Ama eminim ki içinizde benim gibi hissedenler zaten vardı ve onlar yazının başından ne demek istediğimi anlamışlardı. Zaten bu tip şeyleri nasıl anlatır veya anlar ki insan. Bu içinizdeki küçük, hoş bir heyecan çocukça bir şeyler. Neyse bu yazıyı daha fazla uzatmayalım. Ben çocukları bulayım da şu Sydney 2000'e devam edelim. Belki ikna edebilirsem sonra da Worms falan oynarız.

***Tuğbek Ölek, işi gücü bırakıp layerleri, mini mekanikleri ve küçük arabalarıyla sonsuza dek mutlu olmak ister.***

# LEVEL.COM.TR

Kalıplar içerisinde yaşıyoruz. Bu kalıpları da kendimiz yaratıyoruz. Sonrada kendimizi onların içerisine atıveriyoruz. Bundan vazgeçme zamanı çoktan geldi. İçeriden çıkın artık.



Burak Akmenek

**Bu aralar ne oynuyor?**

Quake 3
Diablo II
Ultima Online

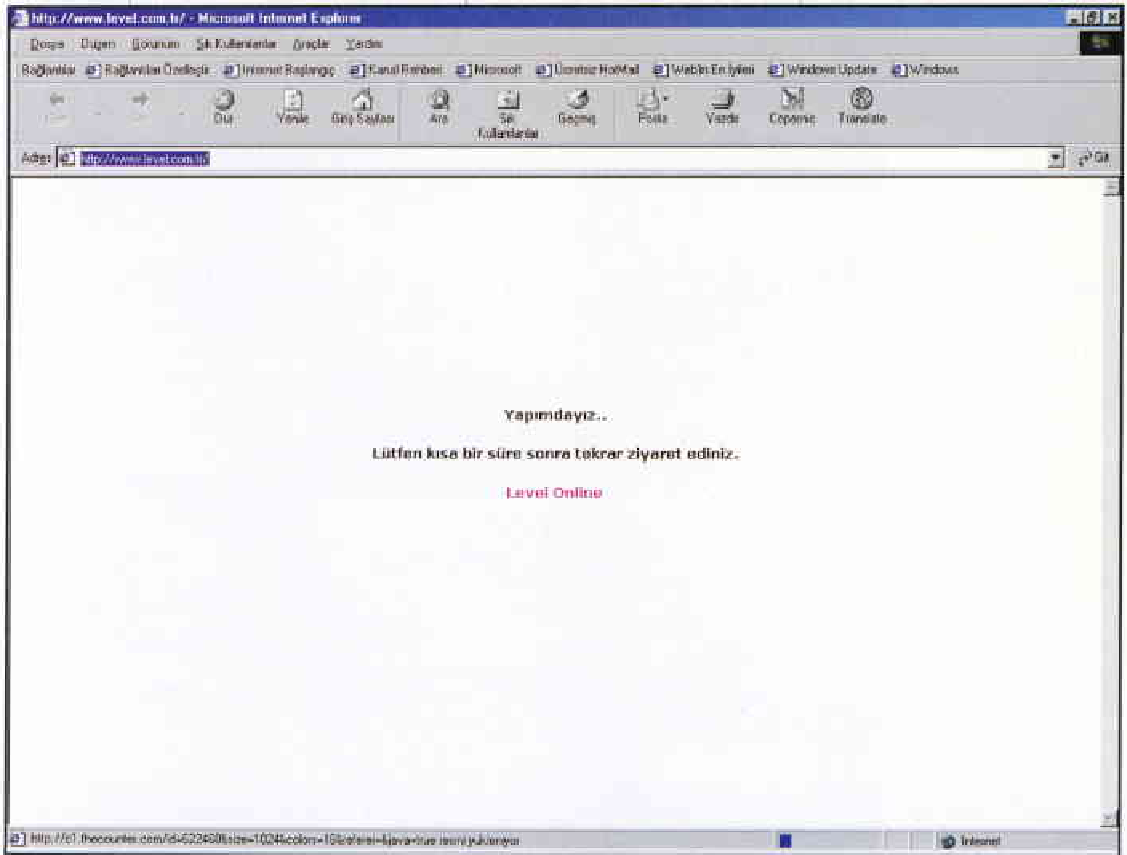
Böyle paldır küldür konuya girmek istiyor canım.

Asla birisine telefon açtığımda kırk saat "siz nasılsınız sağ olun bende iyiyim" muhabbetini yapabilen birisi olamadım. Bürokrasiden ve kalıplaşmış hareketlerden hep nefret ettim. Hani misafirliklerde hep şu tip cümleler duyarsınız ya "eee çoluk çocuk nasıl, ah ah işte bizde iyiyiz sağ olun". Dostlar hayatımızın yarısı bu tip hap cümlelerle geçiyor. Sıkışınca atıyoruz bir hap ağzımıza ve o hapın rengine göre konuşmaya başlıyoruz. Böyle bir sürü hap var hayatımızda. hava su hapı, nasılsınız hapı, bizim takımda şöyle hapı, ne olacak bu ülkenin durumu hapı vs. Çünkü işim kolayı bu. İşte bu yüzden size kendimi tanıtayım nereden geldiğimi neler yaptığımı ve nereye gittiğimi anlatayım gibi bir telaşın içine sokmak istemiyorum kendimi. Neden bu işi yaptığımı, ne tip kızlardan hoşlandığımı, ilk oynadığımın oyunun ne olduğunu ya da en son ne oynadığımı anlatmak istemiyorum. Benim tek çabam şu okuduğunuz yazının sonunda ağzınızın yan kısmında ufak bir gülümseme bırakmak o kadar.

### Şimdi gelelim konumuza.

Ben geçen ay derginin editor yazısını okuyanların bildiği gibi dergiye Internet sayfalarıyla ilgilenmek için geldim. Bu da, aslında aylık dergi olmamıza karşın, benim sorumluluğum gereği her gün haber bulup, geriye kalan zamanlarda da dergi ve sitenin diğer bölümleriyle ilgileneceğim manasına geliyor. Bu ağır yük ve sorumluluk tamamen sizler için olduğundan size de mecburen bir görev vereceğim. Evet artık öyle arkanıza yaslanıp çay içerken dergiyi okuyarak ya da klavyenizin üstüne bir şeyler dökmeden atıştırmaya çalışıp bir yandan da surf yaparak pasif bir yaşam sürdürmekten öte bir şeyler yapın. Kızmayın hemen canım bende böyle popomu yayıp keyif yapmayı ve okurken bir yandan da eleştirmeyi çok seviyorum çünkü hiç yorucu bir iş değil. Ama eleştiri yaparken üzerinden aylar geçmesine karşın hala bir şeyler değişmeyince daha da kızmaya başlarım ve kendi kendime söylenirim (içimden konuşurum tabiiki). Doğal olarak bu da hiç bir şeyi değiştirmez . İşte burada en önemli cümleyi kuruyorum. " E hoşlanmadığın şeyleri insanlara söylemezsen onlar geceleri senin rüyana girip aklından geçenleri okuyamazlar ki !".

Otobüste sizi biraz sıkıştıran bir adamı uyarıyor ya da yolda size omuz attıklarında rahmet okuyabiliyorsunuz. Neden ? Çünkü bunlardan hoşlanmıyorsunuz. İşte bunun gibi sitemizde sizi rahatsız eden bir şey gördüğünüz zaman bize yazın. İmla kurallarını falan unutun yalnızca yazın. Nasılsa mailler sizinle benim aramda olacak. O yüzden rahat olun. Sizlere nezaketi bir kenara bırakın demiyorum tabiiki. Ama benimle konuşur gibi bana yazın.




### İnternet'te oynarım

İnternet'te oyun oynayan arkadaşlara da bir mesajım olacak. Dergide online oyunlara'da el atmayı planladığımdan bana sık sık oyun oynarken rastlayabilirsiniz. Nick name'imi burada açıklamayacağım ama Half Life Counter Strike ya da Ultima Online bana en sık rastlayacağınız yerler olacaktır.

Bu arada bilişim fuarındaki standımızda 4 makine üzerinde LAN bağlantısıyla Counter Strike oynattık. Devamlı okuyucularımız dışında oyunu hayatlarında ilk defa görüp "bu hangi oyun, satıyor musunuz ?" diye soru soran bir çok kişiyle karşılaştım. Merak edenler ve bu konuda hala bilgisi olmayan insanları kınamıyorum, olabilir. Onlara da sitemize girmelerini tavsiye edeceğim. Oyunla ilgili her türlü ayrıntıyı orada bulabilirler.

Lütfen unutmayın asıl yaşam hap almayınca başlar.

İnternet'te görüşmek üzere.

***Burak hastalansa bile asla hap içmemeye sonuna kadar kararlı görünüyor.***

# Yeni Bir Sayfa

**Yeni bir dergi, yeni bir başlangıç. Küçük bir ısınma turu attıktan sonra görsel alemdeki yolculuğuma devam edeceğim; tabii sizi de yanıma alarak.**



Güven Çatak

**Bu aralar ne oynuyor?**

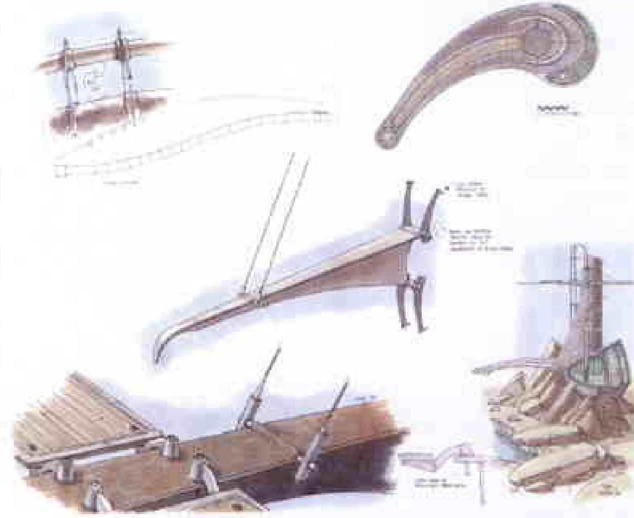
Homeworld: Cataclysm

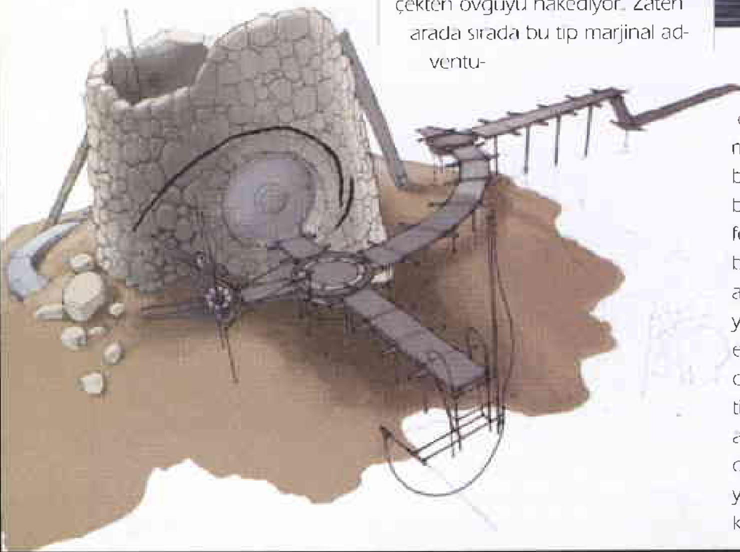
Pompeii

Diablo II

Herkese merhaba! Yeniden bir köşeye sahip olmak gerçekten güzel bir duyguymuş. Tedbil-i mekanda ferahlık vardır sözünden yola çıkarak ben de tasımı tarağımı toplayıp Level dergisine geldim. Peki bu yeni köşemde neler olacak? Eskiden olduğu gibi adventure oyunlarından bahsetmeye devam ediyorum. Tabii başka türlerden beğendiğim oyunlar da bu sayfada yer almayacak diye bir şey yok. Ama bunların dışında sinema ve tasarım üstüne de bir şeyler yazmaya çalışacağım. Özellikle sinema konusunda uygulamalı çalışmalarımız olabilir. Geçen sayıda verdiğimiz kısa film sadece bir başlangıç; bu konuda okuyucu desteğini de arkamıza alırsak çok ilginç projelerin ortaya çıkabileceğini düşünüyorum.

Açıkça söylemek gerekirse bu aralar oyun incelemeleri yapmak ve hayatımı bir düzene sokmaya çalışmak o kadar zamanımı aldı ki hiçbir oyunu adam gibi oynayamadım. Hatta Diablo II'ye bile yeni başladığımı itiraf ediyorum. İnsan birden fazla işle uğraşınca ne kendine zaman ayırabiliyor ne de piyasaya çıkan yeni oyunları doğrudüzgün takip edebiliyor. En son Longest Jouney ile Time Machine zihnimi bir süre meşgul etti ama dergiler arası bir geçiş döneminde olduğum için bu iki oyun hakkında inceleme yazma şansım olmadı. Yine de kısaca Time Machine hakkında hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Cryo Interactive, H. G. Wells'in orijinal romanından oldukça uzaklaşmış ve yerine tabii ki o kalitede bir hikaye getirememiş. Anlayacağınız konsepti taklit etmekten fazla ileriye gidememiş. Ayrıca şu ara tırmaladığım Pompeii adında başka bir Cryo adventure'ı var ki evlere şenlik! Cryo, ya bu tarihi adventure yapma sevdasından vazgeçmeli ya da bu tarz oyunlarına ansiklopedik bilginin dışında birazcık da heyecan katmalı. Ama Longest Journey bana göre yılın sürprizlerinden biri. Olağanüstü grafikleri ve iç içe geçmiş senaryosu gerçekten övgüyü hakediyor. Zaten arada sırada bu tip marjinal adventu-re'lar da çıkmazsa, bu türün sonu gelmiş demektir.





Hazır adventure türünden bahsediyorken, size güzel bir haber vereyim; yılbaşından sonra Myst serisine bir üçüncüsü ekleniyor. Myst III: Exile'ın yapımını, Myst ve Riven oyunlarının yaratıcısı Cyan firması yerine Journeyman Project serisinden tanıdığımız Presto Studios üstlenmiş. Bunu öğrendiğimde hemen aklıma firma değişikliğinin kaliteyi düşürebileceği ihtimali aklıma geldi; zira bildiğiniz gibi Myst görsel atmosferi ve zorlu bulmacalarıyla ünlü bir oyun. Ama daha sonra biraz araştırma yapınca endişelerimin yersiz olduğunu anladım. Yapılan eskizlere ve screenshot'lara bakınca Presto firmasının Myst konseptini oldukça ciddi bir şekilde ele aldığını görebiliyorsunuz. Oyundaki her şeyin önce eskizi yapılıyor, daha sonra da yapılan bu eskizler çeşitli tekniklerle dijital ortama aktarılıyor. Başka yaygın bir teknik de 'blue box' kullanımı. İstenilen arka planın atanmasıyla oyundaki karakterleri çok değişik mekanlara adeta ışınlayabiliyorsunuz. Sanal mimari ve endüstriyel tasarım oyun dünyasında gün geçtikçe daha çok etkin oluyor. Tasarımcılar çeşitli ekonomik ve düşünsel kısıtlamalardan dolayı gerçek hayata geçiremediği projeleri, sanal alemde çok daha rahat bir şekilde gözler önüne serebiliyor. Siber dünyanın hayal gücüne yeni ufuklar açtığı şüphesiz bir gerçek. İşin güzel tarafı biraz gayretli ve meraklı olan herkes bu sonsuz ilham kaynağından içebilir. Tabii bilginin dışında ortaya bir şeyler çıkarmak için kişisel birtakım sezgiler de şart.



Sanırım bu aylık bu kadar. Tasarımcı arkadaşların çalışmalarını köşemde yayınlayabilirim (şimdiden duyrulur). Ayrıca sinemayla ilgilenenlerin de senaryolarını veya önerilerini bekliyorum. Gelecek sayıda biraz daha ısınmış olarak görüşmek üzere. Unutmayın gittiğiniz yerde gözlere ihtiyacınız olmayacak...

***Güven ikilemler deryasında yüzmeye devam ediyor; tek aradığı ıssız bir ada...***

# POSTA KUTUSU




## Mad Dog tekrar sizlerle...

**Merhaba,**

Ben Orta Asyalı (tam olarak Türkmenistan) bir üniversite öğrencisiyim. Bir PSX sahibiyim ve derginizi bir buçuk senedir takip ediyorum. Ayrıca (PSX sayfalarınız az olmasına rağmen) derginizi çok beğeniyorum. Geç de olsa ayrı bir PSX dergisi çıkarmanız çok güzel. Lafı fazla uzatmadan size bir sorum olacak.

1. Parasite Eve 2 oyununda 2. bölümde (kasabada) 1. kattaki odadaki (resepsiyon odası)yazar kasa ve ya hesap makinesi ile ilgili şifreyi çözemedim. Lütfen bunun çözümünü biliyorsanız yardım edin, yoksa çıldıracağım. Ayrıca Parasite Eve 2 veya Resident Evil 3 posteri verebilir misiniz? Benim sorum bu kadar, eğer bu oyunu beğenip oynayan arkadaşlar varsa bana mail atsın, sevinerek cevaplarım. Size çalışmalarınızda başarılar diliyorum ve mailimi yayınlarsınız çok ama çok sevinirim. Ayrıca Sinan Abi'ye askerlikte başarılar. Kendisiyle Bilişim-99 Fuarında tanışmıştık. Sinan Abi, o zaman iki tane dergi almıştım ve birini imzalatmıştım. Hatırladın dı mı... Cevabınızı dört gözle.. hayır sekiz gözle bekliyorum.

**ATAMURAT :)))**

**e-mail adresim: atamurat@mynet.com.tr**

**LEVEL**

Sevgili Atamurat biladerim,

Öncelikle şunu belirteyim ki ben hilesini sorduğum oyunları hiç oynamadım, zaten PSX işlerine başka editörler bakıyor. Poster olayına gelince, doğrusu herkes farklı bir oyunun posterini istiyor, ama her zaman poster yapılacak kalitede malzeme bulabilmek kolay değil. O yüzden kendini ön plana çıkarabilen bir oyuna ait güzel materyal bulunca hiç kaçırmadan posterini veriyoruz. Biraz şans meselesi senin anlayacağın. Sinan abin ise kısa bir süre için izne geldi ama şimdi tekrar görev başında, tahminen Kasım ayında felan terhis olacak. Tabii nizamiyeden çantasında nükleer savaş başlığı çıkarmaya filan çalışmazsa, heh heh heh...Sipariş verdimdi de...

**Selam Level çalışanları,**

Geçen gün son sayınızda Black&White oyunuyla ilgili screenshot'larınızı görünce oyunu merak ettim. Lionhead firmasının sayfasına girip detaylı bir inceleme yaptığımda B&W oyununun çok yüksek bir sisteme ihtiyacı olduğu kanısına vardım?!

Benim bilgisayarım Pentium III 450 64 MB Ram ve 8 MB ekran kartına sahip. Sizce bu konfigürasyona sahip bir bilgisayarda b&w ı çalıştırabilir miyim?



Cevap vereceğiniz için şimdiden teşekkürler...

**Yüce Karacagil**

**LEVEL**

Selam sana ey Karacagil,

Doğru, Black&White bir hayli farklı bir oyun olacak gibi görünüyor, tabii bu da sistem ihtiyaçlarının düşük olmayacağı yorumunu haklı kılıyor. Henüz tam bir şey belli değil, ama herhalde özellikle grafik kartı ve hafızaya yüklenecektir. Senin sisteminde en zayıf olan iki şey de bu zaten, 64 RAM hafızayı en azından 128'e yükseltmeni tavsiye ederim, bu seni bir süre daha götürür. Grafik kartına gelince, markasını yazmamışsın ama, her halükarda 8 MB'lık bir kart artık 3D konusunda hiçbir anlam ifade etmiyor. Yeni nesil bir ekran kartı ufukta görünüyor yani, üstelik GeForce 2 MX tarzı bir kart alırsan işlemcin de bir hayli rahatlayacaktır. Sonuç olarak P3-450 fena sayılmaz, bu tür bir grafik kartıyla birlikte kullanırsan seni daha uzun zaman idare eder. Umarım yardımcı olabilmişimdir.

**Merhaba Sinan-Cem-Maddog-Serpil (hanginiz cevaplarsa),**

Derginiz teknik servis bölümündeki LEVEL-Ekonomi ödülünü hak ediyor. Ve işte eleştiri ve sorular.

1-Sinan abi (benim yaş 14) temelli askerden döndü mü? Askerlik anılarını anlatacağın bir yazı dizisi yapacak mısın?

2-Yaptığınız film-fragman güzel olmuş ama Cem abi bunu yapmaktaki amaçlarının yıllar sonra filme bakıp anıları tazelemek torunlarına göstermek olduğunu söyledi ama film daha çok bir macera filmi olmuş. Bir de nasıl çektiğinizi gösterirken müzik yerine sizin konuşmalarınızı duysak ve aradaki yazılar biraz daha süslü olsa.

3-Level kame bölümünde oyunun kaç CD olduğunu da yazsanız olmaz mı?

4-Bazı insanlar sizin birden fazla CD vermekteki amacınızın derginin tüm sayılarını aldırmak olduğunu söyleyenlere ben sizin verdiğinizin oyunların sadece ilk CD'si ile bile oynanabileceğini vurguluyorum, mesela ben Freespace'in ikinci CD'sini almadım.

5-Eylül ayının fotoromanındaki kafaları gerçek kafalar ile yer değiştirmeniz süperdi ama senaryo fazla uçuktu.

6-Cem abi her ne kadar kadınlar, kızlarla ilgili dediklerinde ciddi değilim de dese ben ona katılıyorum.

7-Cem abi gerçekten sevgilisinden-nişanlısından-karısından (şu an hangi seviyede) elinden havuç yedi mi?

8-Ekim ayında ve Kasım ayında hangi oyunları vereceksiniz. Güzel bir adventure fena olmaz... (Tek CD olursa daha iyi olur ama ikiliye de hayır demeyiz.)

9-Derginin yanında play the playstation dergisini vermeniz süper (her ne kadar benim PC'm olsa da).

10-PlayStation'dan kalan sayfaları ne yapacaksınız?

**Saygılarımla,**

**Özhan Sözer**

**LEVEL**

Merhaba Özhan-Özhan-Özhan-Özhan (hanginiz okursa),

Çok soru soruyorsun evlatçım, o yüzden ben de sana çok cevap vereyim derhal;

1- Sinan abin Kasım ayında dönecek sanırım, askerlik anılarına gelince, askerde olan askerde kalır. (Temel kural, gidince öğrenirsin.)

2- Cem abinin aklına bir fikir geldi, o da uyguladı, o kadar basit yani. O film de sadece okur tepkisini ölçmek için hazırlanmış bir "demo" idi, herhalde film biterse çok daha detaylı olacaktır.

3- Kaç CD olduğunu yazsak ne olur ki? Sonuçta çoğu oyun korsan geliyor ve CD sayısı da korsanına göre değişiyor. Bazıları 3 CD'lik oyunu kırpıp tek CD üzerine basıyor, bilmem anlatabildim mi?

4- Şimdi ben şunu anlayamıyorum, neden insanlar bizi dergi satmak için çabalamakla suçluyor ki? Tabii ki dergi satmaya çalışacağız, sonuçta bu ciddi bir iş ve biz bu işten karnımızı doyuruyoruz! Bir bakkalı ekmek satmaya çalışmakla suçlayabilir misiniz? Ama tabii ki dergiyi alan okuyucuların verdikleri paranın karşılığını fazlasıyla almalarını istiyoruz, yoksa bu işten kimse memnun olmaz... Ayrıca bizi "çok CD vermekle" suçlamak da ayrı bir saçmalık. Verdiğimiz oyunlar zamanında piyasaya kaç CD olarak çıkmışsa, tarafımızdan da size aynı sayıda iletiliyor.



Fesuphanallah yani yaaal...

5- Eh zaten Cem abin de biraz uçuk bir adamdır, haliyle yazdığı senaryo da böyle oluyor...

6- Daha gençsin be evlatçım, yürüyecek çok yolun var. Zaman içinde fikirlerin inanılmaz değişecek, buna emin ol... Heh heh heh...

7- Evet, maalesef bu olay gerçektir. Şimdilik sadece havuç ve ıspanak yemiş bulunuyor, ama esas evlenince ayvayı yiyecek... Puhahahahaa...( Kim çıkartıyor bu evlilik dedikodularını olm. Yok öle bişey-Cem)

8- Bekle ve gör, diyorum, başka da bişiicikler demiyorum...

9- E, biz de süperiz zaten... (Diil miyiz lan? Kandırıldık mı yoksa? Ühü...)

10- Dergiyi şööööle bi incele, kendin göreceksin naaptığımızı zaten... Heh...

Merhaba,

Kendi açımdan bir eleştiri yapmak istiyorum. Oyun tanıtımlarında oyun resimlerine çok az yer ayırıyorsunuz ve haberler kısmında bazen gereksiz konulardan bahsediyorsunuz. İlk bakış köşesindeki oyunların her oyun türü için yapılmıyor, örneğin: Metal Gear Solid'in PC üzerine geldiğini son sayınızın Level Club köşesinde gördüm bundan daha önce bahsetmemiştiniz...

ve bunun gibi birçok sorun. Umarım bu bölümlere daha fazla dikkat edersiniz...

**Onur Delikanlı**

**LEVEL**

Merhaba Delikanlı,

Öncelikle haber ve ilk bakış bölumleri için uygun materyal bulmanın ne kadar zor olduğunu tahmin edemezsin. Biz dergiye web sitelerinde gördüğün 40-50 KB resimleri basamayız, kullanacağımız resimlerin çok yüksek çözünürlükte olması lazım ki, dergiye basılınca saçma sapan görüntüler çıkmasın. Böyle kaliteli resimlerden istediğimiz kadar bol bulunmuyor maalesef. Ayrıca oyunların belli dönemde çoğalmak, geri kalanında hiç çıkmamak gibi alışkanlıkları var, durağan dönemlerde haber ya da yazacak oyun bulmak nasıl kastırıyor bir bilsen!... Neyse, sanırım derdimi azcık da olsa anlatabildim, bu iş pek kolay değil yani...

**Merhaba**

Şşşşşt, Derginiz iyi yolda gidiyor ama Tomb Raider ve Lara ile uğraşmasanız sizin için iyi olur diyorum, unutmayın ki alternatifi yok.

**İlker**

**LEVEL**

Merhaba İlkerim, okurum,

Şu Lara Croft'un ne esprisi var? Yani demek istediğim, oyuna ne gibi bir özellik katıyor ki? Olaylara kadınca bir yaklaşım mı sergiliyor? Sorunlara kadınca ve daha yumuşak çözümler mi getiriyor? Oyunun oynanış tarzını inanılmaz ölçüde farklı kılacak bir şeyler mi yapıyor? Yooooo, ne gezer? Aksine herhangi bir erkek kahramanın yapacağını yapıyor, iki tabanca alıp etrafa kurşun saçıyor, atlıyor, zıplıyor, kolları çekip taşları itiyor. Ne anladım ki ben bu işten? Merak ediyorum, acaba Lara daracık bir şort yerine, vücut hatlarını belli etmeyecek kalın bir pardesü giyseydi yine onu bu kadar sever miydiniz? Sanırım bu sorunun cevabını herkes biliyor... Nıhahahahaha...

**Selamlar,**

Derginizi çok beğenerek okuyorum ve gayet başarılı bir dergi. Yalnız size bilgisayarımda var olan bir kaç sorunu ileteceğim. Benim bilgisayarım sürekli donuyo(soğuktan değil). Yani internetteyken filan şıp diye donuyor ama mouse'u kımıldatabiliyorum. Bunun bir software sorunu olduğunu söylemeyin çünkü değil. Nerden mi biliyorum? Çünkü belki geçer diye format attım ve yine devam etti. Sorun ısıtmada da değil çünkü bilgisayarımın içinde yaklaşık 5 fan var. (Bu arada bilgisayarım P300 Celeron 64Ram Vodoo3 3000). Başka bir sorun bazen CS (counter-strike) oynarken, ama LAN da ve server benim sanki lagdeymişim gibi oluyor. Yani mouse kımıldattıktan sonra 0.5 saniye sonra kımıldıyor bu da 500 pingle oynamak gibi bir şey ama pingim 33. Bu mouse'dan filam mı kaynaklanıyor? (MOUSE FİLTER FİLAN AÇIK VE Bu olay aynı anda eğer serverde bir tek ben varsam da oluyo ama hemen değil bir kaç el oynadıktan sonra başlıyor. Özellikle ghos olduğum zamanlarda 1 saniyeye çıkıyor). Valla yardım edebilirseniz çok sevinirim.

**Alp Tilev**

**LEVEL**

Selam sana Alp kişi!

Bak sana ne diyeceğim, senin sorunun büyük ihtimalle tamamen yazılımsal. Biliyorum, yazılımsal değil diyorsun, ama öyle. Internet Explorer 5.0 kullanıyorsun değil mi? Ve sistemin çat diye donuyor, hatta bazen çöküyor. Sorun Explorer'da, bundan kurtulmak için de yapabileceğin tek şey Explorer 5.5 sürümünü kurmak. Format atmış olman da bir şeyi değiştirmiyor, hatta benim cevabımı kanıtlıyor. Çünkü yeniden Internet Explorer'ı kurduğunda problemi geri getirmiş oluyorsun, üstelik eğer Windows 98 kullanıyorsan Explorer 5.0 otomatik olarak kuruluyor, çünkü bir Win 98 uygulaması.

Diğer soruna gelince, Türkiye'de modemle standart telefon hattını kullanarak internet bağlantısı yapan bir insan evladı 33 (Tanrım, 33 ???!!!) pingle oyun oynayamaz, bu mümkün değil. Kablo modemle bile o kadar düşük bir sayıya ulaşamazsın, biz dergide ISDN kullanıyoruz ve en boş zamanda ancak 50-60 pinge kadar düşebildik. Bu yüzden senin sorunun iki sebepten kaynaklanıyor, ilki Net Lag. Sen ne kadar aksini iddia etsen de bağlantında aşırı Lag var ve bu gayet normal sayılır, özellikle yurdum koşullarında. Diğer sorunun ise düşük hafızadan kaynaklanıyor. 64 MB RAM hem Windows çalıştırmak, hem de net üzerinde CS oynamak için çok yetersiz bir miktar. Bu yüzden sistem gittikçe artan bir biçimde takas dosyalarına yükleniyor ve bir zaman sonra da şişmeye başlıyor. Durum bu kadar basit, umarım yardımcı olabilmişimdir...

**Selam Level çalışanları,**

Bu benim size ilk mektubum o yüzden bir anormallik görürseniz lütfen es geçin ve hoşgörün. Önce PC'min özeliklerini yazıyım. Celeron 400, 32MB Ram, i810 anakart (onboard ekran ve ses kartı (beni deli ediyorlar)), Creative vibra128 ses k., hdd, cd rom vs...

1- Bu sistem beni ne kadar idare eder demiyecem, çünkü çoktan ömrünün bittiğini biliyorum. Anakartım socket yapıda ve sanırım pIII'ü desteklemiyor. Sizce yeni anakart almalı mıyım? Eğer cevabınız olumluysa bana fiyat/performans oranı yüksek ayrıca yeni tip işlemcileri destekleyen bir kart adı verir misiniz? (Ayrıca fiatını da bi zahmet.)

2-Celeron mu? PII mi? Ayrıca Athlon mu? PIII mü? Bu arada alakasız olacak ama benim hdd arada bir kendiliğinden ortada hiçbirşey yokken hırlamaya başlıyor ve bir süre sonra 7-8 defa floppy dd'yı denetliyor herhangi bir disket takılı olsa veya olmasa yaklaşık 10 saniye sonra fdd'yle uğraşmayı bırakıp tekrar hırlama ya başlıyor bunun nedeni virüs ise neden denediğim hiçbir virüs programı (Norton mcaf. Panda vs.) bunu bulamıyor? Ayrıca 32 ram isteyen bazı oyunlar bilgisayarım 32 ram olduğu halde düşük bellek uyarısı veriyorlar? Bu da mı virüs yüzünden?

3-Önceki sayılarınızın birinin teknik servis bölümünde vibra128 in çok kötü bir kart olduğunu ve 128bit olmadığını söylemiştiniz. Beki bana daha bir haftalık olan kartımın (daha doğrusu o sayıyı okurken bir haftalıktı) özelliklerini (kaç bit neyi destekler neyi köstekler vs.) yazabilir misiniz?

4-Filminizin demosunu (başka bir adı yok dimi?) izledim. Bence gayet güzel fakat ben şunu sormak istiyorum ezelden beri bu dergiden e-mail'le yeni bir şeyler isteyenlere hep "Zamanımız yok kafamızı kaşıyamıyoruz vs..." diyorsunuz, peki filmi HANGİ ZAMANINIZDA ÇEKTİNİZ? Biliyorsunuz film 5 dakkada yapılmıyo... Ayıp oluyor ama ha...

5-Yanlış anlamayın filme devam edebilirsiniz ve bence çokta güzel olur. Gişe rekorları kırar falan filan işte...

Not: Onboard ses kartını hem jumper'lardan hem de BIOS'tan iptal etmeme karşı oyun çubuğu bağlantı noktası olarak eski ses kartının portu görünüyor. Nasıl yenisinin portuna yönlendirebilirim. (Ayrıca 128'in sürücüleri eksik

filan değil,ve joy port for vibra128 install edilmiş durumda ve etkin ancak BIOS'taki joyport adresine dokunmadım. Bu adres yerine

ne yazmalıyım?)

**Taner Mansur**

**LEVEL**

Merhaba Tanergil,

Merak etme, mektubun gayet doğal bir okur mektubu, hiçbir anormallik yok, için rahat olsun yani, huzur içinde yat... Nıhıhıhıı... Neyse, gelelim sorularının cevaplarına.

1- Bak şimdi, sen o sistemi OLDUĞU gibi bir başkasına sat, hiç orasını burasını kurcalama. Çünkü muhtemelen üzerindeki sabit disk hariç hiçbir parçayı yeni toplayacağın sistemlere adapte edemezsin. O yüzden sana yakın zamanda yeni bir sistem görünüyor, kahve içiyodum falına bakıverdüm...(YALAAAAANNNNN!!!) Neyse, işlemci ya Pentium 3 olacak, ya da Athlon, diğerlerini unut gitsin, zaten artık üretilmiyorlar.

2- Biliyor musun, çok komik bir sabit diskin varmış, ehehehe... Yalnız hırlamadan ne kastettiğini anlamadım. Tahminimce senin ya Quantum marka bir sabit diskin var (çok hırlarlar), ya da o şey her neyse ölmek üzere. Bu da ilk şıktaki önerimi güçlendiriyor, bilmem anlatabildim mi? Floppy olayına gelince, eğer internette iken ve hele de ICQ açıkken oluyorsa birileri uzaktan bilgisayarına giriyor olabilir. Tabii öte yandan basit bir sistem kaynakları çakışması da olabilir, bu mesafeden bir şey söylemek zor. Sen sat o makineyi sat... Yenisini topla...

3- Vibra 128 hiçbir haltı desteklemez, her şeyi köstekler. Alıp alabileceğin en beter ses kartlarından biridir, seninkinin nasıl olup da bu kadar zamandır patlamadığına hayret ettim. Sen sat o makineyi...

4- Hey, bana bakma, fark ettiysen ben o filmde yokum. Başımı kaşıyacak zaman bulamıyorum zaten... Puhahahaha...

5- Bu Cembo'nun filmi, devam edip etmemeye de o karar verecek. Ama şu ana dek pek olumsuz bir tepki gelmedi bildiğim kadarıyla, herhalde olayı sürdürür...

Notuna not: Bu tür bileşik anakartlar her zaman sorun çıkarmıştır, doğrusu hiçbir zamanda o sorunlara kalıcı bir çözüm bulmak mümkün olmaz. Sen dinle beni, sat o makineyi, adam gibi bir tane topla, çok süper olmasın ama düzgün çalışsın.

**MERHABA ULAN SAYIN LEVIL !**

Pek de alışılmadık bir giriş yaptım ama ailenizin "protestocu"su karşınızda. ( Beni tanıyan tanır... başka lafım yok!) Günler boyu sabrettim ve işte intikam günü !

Hiç unutmam , bir gün ismi lazım değil bir alışveriş merkezinde gezinirken güzel bir oyun buldum. Herşeyden önemlisi bu oyun orijinaldi ve 6 cd'den oluşuyordu. (Aranızdan birisi "yoksa..." diye fısıldadı galiba.) Evet bu oyun BYZANTINE'di. Ve ben gidip enayi gibi

oyunu aldım. Zamanında 10 küsur milyon para saydım o oyuna. Siz ne yaptınız? Gidip o oyunu vermeye kalktınız, hatta verdiniz. Ulan ben şimdi ne yapayım sizi? Zaten 3-5 tane Türkçe oyun var uyduruk piyasamızda o oyunları da bırakın biz satın alalım, yaw !

Neyse, haklısınız bu oyunu almayan bir sürü vatandaş var etrafta...

Neyse sitemimi yaptıktan sonra diğer konulara ve sorulara geçelim.

1-) Level vs. Lara çok dehşet olmuş. Tebrik ediyorum. (Sizin her şeyiniz dehşet zaten.)

2-) Hemen kısacık bir yardım istiycem , Midnight Racing diye bir oyun aldım... Yok yok bu orijinal değil:) Oyunu çalıştırdığımda Twinlight mıdır nedir firmamın reklamı geliyor. Ben

üst köşedeki skip'e bastığımda bir sonraki firmaya geçmesi gerekirken yine aynı firmayı gösteriyor... Haklısınız bu sorunun cevabı yok.

Daha oyunun açılışında hata var zaten!

3-) Zaman makineniz olsaydı hangi tarihe ve nereye giderdiniz?

4-) Şu Heavy Metal F.a.k.k 2 midir nedir? Sanırım Julie bacım gerçekten Lara'yı tahtan indirdi!

5-) Play the Play Station hayırlı olsun... Bi o eksikti o da tamamlandı...

Yaw benim size soracağım bir sürü soru vardı ama şimdi aklıma gelmiyo. Ben size yine mail atarım... (BANA MUTLAKA CEVAP YAZIN) Ha bu arada sizin binanın karşısındaki binayı arada bir gözetleyin, ben de HK-PSG 1 diye bir oyuncak var. Arada bir sniper'cılık oynarız

di mi? He he... Sırıtmayın lan, yıkılın gözümün önünden! (Prostestoculuktan terfi ettim, artık ben bir suikastçıyım!)

**Tayfun "Sactionex" Tuna**

**LEVEL**

Sactionex mi?

Tanrım, bu nicki çok aradın mı? Diye sormayacağım, belli ki aramışsın. Wohahahhaa... Neyse, bize olan sitemini değerlendirdik ve aramızda bir karara vardık, bundan sonra sırf sana özel bir uygulama yapacağız. Sana tam oyun vermeyeceğiz, hatta dergi de vermeyeceğiz, ama paranı almaya devam edeceğiz. Nasıl ama? Rah rah rahahahaha...Neyse, gelelim sorularına.

1- Ahahahahaa, sen bir de beni görsen, o zaman anlarsın dehşet neymiş!... Korkudan bir daha uyku uyuyamazsın, sen ne diyorsun?

2- Kendi soruna kendin cevap verip, buna rağmen beni cevap yazarmış gibi yapmaya zorladığın için bilahare madalyanı takacam senin...

3- Zaman makinesi olayı delikanlıyı bozar, bu yüzden ben toptan karşıyım o konsepte. Olayı kafamda bitirdim yani, o yüzden de konuyu kapatalım reca ederim...

4- Ohoooo, yavrum sen Julie'yi yeni mi gördün? Eskilerdendir hatun...

5- Ya sorma, başımız göğe erdi. Ne bu lan böyle, "iyi halt ettiniz!" der gibi cümle kurmuşsun! Negatif herif! Bi gün de yaptığımız bişeyi onayladığını görsem mutlu ölecem ha!

Bu arada, bilmen gereken bir şey var bebeğim, binamızın karşısında bina yok! Sadece eski bir mezarlık var, Kasımpaşa Asri Sniper Mezarlığı olarak da bilinir, hrah rah rah rahhh... HK-PSG 1'e gelince, benim favori aletim 20 mm Vulcan'dır. Sanırım bu küçük ve becerikli şeyin ne olduğunu biliyorsun, doğru mu? Nıhahhh...

Kendine iyi bak, arada bir mola ver, devamlı oyun oynamak halüsinasyonlar görmeye neden olabilir, unutma... (Tanrım, yine başladı! Böcekler, böceklerrrr...Milyarlarca böcekkk!!!...Arrrrrrrrrghhhhhh...)

**Sevgili Level,**

Ben Barış, Level dergisi hastalarındanım.

Lara Croft ile ilgili filminizi seyrettim. Gerçekten çok güzel olmuş. Devamının çekilmesini istiyorum. Bu arada kullandığınız silahlar gerçeğe çok benziyordu (yoksa gerçek miydi?)

Sinan Abi ne zaman gelecek? Haa bi de ben Leveli 7/98'den beri alıyorum ama hala şu Mad-Dog'un kım olduğunu çözemedim. Aceba ben sizin şu eski okuyucular dediğiniz sınıfa mı giriyorum? Eğer öyleyse lütfen bana Mad Dog'un kim olduğunu söyleyebilir misiniz?

Söz veriyorum, kimseye söylemeyeceğim.

MadDog'a ve Sinan Abiye askerlikte kolay gelsin.

**Hoşçakalın. Barış**

**LEVEL**

Naaber Virüsçüüm, nasıl gidiyor?

Sana kötü bir haberim var. Maalesef filmin devamı olmayacak. Çünkü, bunu söylemekten esef duyuyorum ki kullanılan tüm silahlar gerçekti. Çekim bittikten sonra filmde oynayan ve görev alan tüm ekibi ikindiye yetiştirdik. Doğrusu orada olup görebilmeni isterdim, çok güzel bir cenazeydi, her şey vardı. Dansçı kızlar, müzik, şampanya, her şey, çok eğlendim! Nıhıhıhıııı...Tabii silahları gerçek olanlarıyla kimin değiştirdiğini halen bulabilmiş değiliz, daha doğrusu değilim, çok meşgul (!) olduğum için filmde oynayacak fırsatı (!!!!) bulamadım. Sanırım sırf bu yüzden hayatta kalabildim...Ne acı değil mi? WOHAHAHAHAHA-



AA...

Mad Dog gördüğün gibi askerden döndü, şu anda da mektupları cevaplıyor. Kötü bir adam değildir kendisi, ama halen kim olduğunu çözememiş olmana çok şaşırıyor. Hadi dostum, bu kadar zor değil, di mi? =) Sinan ise ancak Kasım gibi dönecek, aslında kendisi askerden sonra hazır gazı almışken Fransız Lejyonu'na katılmayı düşünüyordu. Ama o işte para yok diye kandırdım. Gerçeği öğrenince biraz sinirlenecek sanırım...=)

**Selam Level,**

Size bazı sorularım ve eleştirilerim var (ay çok klasik oldu). Ama önce diyeceğim şey ise sevgili işte Omikronun çözümünü verin işte Diablo 2 CD'si verin diyen arkadaşlara olacak: Kardeşim sizin istemenizle orijinal bilmem kaç CD'lik oyun verilmez mesela fallout 2'nin Türkiye'deki binlerce Level okuyucusuna verilmesi için binlerce doların oyun firmasına dökülmesi gerekir ki bu da hatır için yapılamaz!!! Yani ayy ben istiyorum hadi Commandos verin diye bi şey yoktur. Hem siz Level oyun verdiği için şükredeğecenize biz şunu isteriz diyorsunuz yani pek kaç oyun dergisi CD vermiyor. Ufff içimi döktüm. Neyse sorular:

1-Tuğbek abinin köşesinde Rogue Encampment da Tyrael var bunu nasıl yaptığını söyleyebilir mi?

2-Siz şimdi Battle-Net falaln diyorsunuz ama Türkiye'de her Diablo2 oynayanın orijinal CD'si yok bak burda da ayıp ettiniz, sizin derginizi okuyan herkesin yararlanacağı bir şey yayınlamak daha iyi olur, diye düşünüyorum, yanlışsa düzeltin.

3-Yine Diablo2, Diablo2 Expansion packinde Act5-Barbarian Highlands'den sonra act var mı yoksa act5 de Baal'ın cücüklerini dürücek miyiz (ehe bilmiyenler Blizzardı ziyaret etsinler) size saygımız sonsuz abiiii bilirsiniz artık.

4-Şimdi ben diyorum ki kaliteli dergisiniz verdiğim parayı hakediyosunuz yani (bunu mektubu yayınlaman için yağ çekmek olarak değil eleştri olarak algıla Cem abi)

5-Pokémonu sevmeyenler geocities.com/destroyonur'a bir bakıp pokeimam'a tıklasınla (ehe çok zevkli)

**Hoşçakalın**
**(İsmini yaz bidaa ki sefere çoccum-cem)**

**LEVEL**

Ey kahraman isimsiz okur!

Yavrum kaç defa dedim içinizi ortalık yere dökmeyin diye yaw! Bak gene battı ortalık, kim temizleyecek şimdi bunu? Neyse, doğrusu biz burada "bunu verin, şunu verin" diyenlere pek o kadar kızmıyoruz. Neden mi? E bilmiyolar tabii bu işin ne zor olduğunu, sanıyolar ki herşey kınından çekilen kılıç gibi kusursuz ve sorunsuz yürüyor. Doğrusu kimsenin herşeyi bilmesi ve anlayışlı da olması beklenemez. Yani sorun yok. Hehe...

1- Sana kısaca Adobe Photoshop desem? =)

2- Kanunları çiğneyebilecek olman, kanunları çiğnemenin akıllıca bir iş olduğu anlamına gelmez. Var sen kur artık sorunla cevabım arasındaki bağlantıyı...

3- Diablo 2 Expansion sadece tek bir act, birçok yeni yaratık, iki yeni karakter sınıfı, yüzlerce yeni alet edevat ve bir de büyük iblis (bil bakalım kim? BENI!) içerecek. Ama sen mi Baal'ın cücüğünü düreceksin, yoksa o mu senin hesabını görür, işte orasını bilemem...=)

4- Cem abin mektupları bana devrettiği için onun yerine ben şaşırıyorum. Bu nasıl eleştiridir ki??????? (Soru işaretlerinin sayısına dikkatini çekerim!) Olsa olsa övgü olur, biz de "övgü" ile "yağ" arasındaki farkı bilemeyecek adamlar değiliz herhalde...

5- Ben neden vasat bir çizgi filmin bu denli meşhur olduğunu anlamıyorum. Zamanımız gençleri mi çok zevksiz, yoksa pazarlamacılar mı çok başarılı? Bilmiyorum, bilemiyorum...

**Ulu Level çalışanları,**

Ulu Level, önünüzde eğiliyor ve bir yandan da kahkahamı bastırmaya çalışıyorum! LEVEL VS LARA'nın trailerini 2 dk önce izledim, şimdi yanda oynuyo yine! Müthiş yapmışsınız! Ulusunuz yani! Harikasınız!

Gökhan abi, doğrulup yatmaktan fıtık falan olmadı di mi? Cem abi, insan silahını düşürür mü yav? PS kısmını ayırmanızda harika! Ulusunuz yani, okuyorum diye demiyorum, piyasadaki en iyi dergisiniz yani! Fallout2 büyüklüğünüzü geçen aydan duyurdu ama, siz ulusunuz, büyüksünüz! Yalnız Hexplore oyununu vermediniz, onun nedenini sorayım,



ululuğunuza gölge düşmesin!

Yanıt atarsanız mesut olurum,

**Can "Rincewind" Sungur**

**LEVEL**

Pes yani Can!

Yani güzel evladım, bi insan bu kadar yağ çekebilir! Yani bu kadarrrr! Daha ötesi olabilir mi bilemiyorum... Quantum fiziğine göre olabilir, gelenekçiler ise olamaz diyor. Onlara göre nonlinear matematik içinden çıkılmayan saçmalıklarla doludur ve cevaplar yerine daha fazla soru doğurmaktan başka bir şey yapmaz. Bu bağlamda ele alırsak kediler neden o denli sevimli yaratıklardır?...Bizzzttt, cızzzzttt, cozurt....

Bak gördün mü, senin yüzünden saçmalamaya başladım işte! Yaktığın yağın dumanı entegrelerimi bozdu! Ben servise gidiyorum, bak başının çaresine!...

**Selam Level,**

Sizden bir ricam olacaktı.

mIRC'de chat yaparken aniden bağlantım koptu. Tekrar bağlanmak istediğimdeyse "unable to resolve" gibi bişiy yazıyor. Ayrıca bu olaydan beri belirli sitelere giremiyorum (mesela

yahoo gibi İngilizce siteler). Reset, Scan Disk, Defregment, Disk Clean up dahil olmak üzere

bildiğim bütün her şeyi yaptım ama hiçbir değişme yok.

Kafayı yemek üzereyim. Lütfen bana yardım edin. Cevabınızı e-mail ile yollarsanız sevinirim.

Şimdiden teşekkür ederim.

**Barış Parlan**

**LEVEL**

Bak Barış,

Ben mIRC olayına kökten karşı olan bir insanım, o yüzden sorunun cevabını bilmiyorum, bilemiyorum...Ve fakat içimden bir ses senin nuke yediğini felan söylüyor. Tabii içimdeki seslerden hangisi bunu diyor bilemiyorum, hele bilinçaltı #234 ise o herife hiç güven olmaz, bak bunu da söyleyeyim. Bence sen sırasıyla Format C: ve Install Windows komutlarını uygulamaya sok, anlarsın ya...Ennnnn güseli...

Oyun adı: Level yine gelmedi

Tür: Sinir, öfke, dayak

Minimum sistem ihtiyacı: Sopa, tokat, kızgın yüz ifadesi ve bayii...

Önerilen: Daha kalın bir sopa, dağıtım şirketi, haylı kızgın bir yüz...

Max.önerilen: İstanbul bileti, daha da kalın bir sopa ve yakalanan herhangi bir Level editörü

Evet her ay bu oyunu oynamaktan fenalık geldi. Level ayın 4'ü oldu hala yok (gazetelerde reklamını görmek de cabası) üstüne üstlük birde her ay sattığı halde, "Level geldi mi?" diye sorduğumda sanki sedfojginispolkute diye bir şey sormuşum gibi yüzüme bakıp bir süre sonra cevaplayan bayiinin yüzü, tüm bunların tuzu biberi oluyor. Neyse ki Level'i insan eline alınca sakinleştirici görevi görüyor. Neyse şaka bir yana sadık okuyucu bekler telkininde bulunmaya devam ediyoruz ama şu dağıtımı biraz daha hızlandırsanız iyi olacak.Gerçi sizin yerinizde olmak istemem çünkü sizler Level'ı parçalar halinde görüyor ve daha çıkmadan okumuş oluyorsunuz ama bizler merakla hem de süslü püslü haliyle armut piş 2.600.000 bin vereyim ağzıma düş hesabı okuyoruz. Evet birkaç soru soralım da içimizde kalmasın.

1-Midtown Madness 2 ne zaman harddiskimize girecek

2-Felony Pursuit diye bir oyun vardı öldü mü kaldı mı, ne haber?



3- Neyse bu kadar yeter İstanbul otobüsü kalkıyor yakında görüşürüz. Kendinize iyi bakın.

**Sevgiler selamlar**
**Yusuf Gürsel**

not:Rahatsız olan bir arkadaşımız vardı ona sevgi ve selamlar. İnşallah bu mesajı öğrenir.

**LEVEL**

Oyun adı: Yine okur mektubu geldi!

Tür: Shoot Them Down!

Minimum sistem: İblisvari bir öfke, 30 mm GAU-9 Gatling, garibim postacı.

Önerilen: Cehenneme bir portal açıp iblis ordularını çağırmak, sonra da...sonra da...Benim suçum değildi Tyrael! İnan banal...

Max Önerilen: Sakin ol dostum, o elindekini yavaşça yere bırak. Geçti, her şey daha iyi olacak...

Şaka bir yana, senin de zaten belirttiğin gibi bu dergicilik hiç kolay iş değil. Yani aslında yenecek halt değil, ama naaparsın, kader mahkumuyuz biz. Bize acımayın, fakat bize bakıp ibret alın dostlarım, bizim yürüdüğümüz yoldan yürümeyin, hayatınızı kurtarın! Lan kime diyorum? KAÇINNN!!!...

Level sayı ikiyi çıkarışımızı hatırlıyorum da, yurtdışından gelmesi gereken CD'lerimiz bir ay boyunca küçücük bir kağıt parçası yüzünden gümrüğe takılınca yaklaşık 20 gün geç çıkmıştık. Gökhun hergün başını ellerinin arasına alıp "Biz bittik! Keşke oto tamircisi olsaydım!" diye ağlıyordu. Ben ise kafamdaki bütün saçları ve yüreğimde insanlara beslediğim merhameti o gün kaybettim. Tamam, tamam, merhamet zaten yoktu, ama saçlarım vardı! En azından o güne dek vardı yani...Demem o ki, bu işte gecikmeler oluyor. Şu ya da bu sebeple, ama oluyor işte. Siz gençlere üç altın öğüdüm var bu konuda, sabır, sabır, sabır veee, yine sabır etmek...(Hattiiii leeeeeyyynnnnn!)...

1- Midtown Madness çok yakında gelecek sanırım, tabii ben yasal versiyonundan bahsediyorum, gerisini bilemem...

2- Helvasını yedik rahmetlinin...Şaka şaka, en son duyduğumda bitiyor gibi felandı, ama bilirsin bu herifleri...

3- Aman kaçırma otobüsü! Ben bütün hazırlıklarımı yaptım... Anlarsın ya... Hehehehe...=)

### Ben 11 yaşında bir PC hastasıyım.

Hem pc'm hem psx'im var. Fallout'a taktım ve yazdıklarınız pek anlaşılmıyor bi daha ki ay lütfen biraz açık yazın... (Ayrıntılı...)

Sorularım

1-duke nukem forever desem soruyu anlarsın.

2-mgs2 psx2 demi yoksa psx1'de mi çıkacak.

Level vs. Lara ne yaw? Gelecek ay noliceek yaw? anlamadım.psx dergisi

için çok büük bir gelişme bence... Herkese kolay gelsin...

e-mailimi cevaplarsanız sevinirim

**Taygun Kekeç**

**LEVEL**

Sevgili Taygun,

Yavrum, evladım, mektubunu alınca ne kadar üzüldüm bilemezsin. Çok erken yakalanmışsın bu berbat illete, keşki birkaç yıl daha sağlıklı olabilsen, normal bir yaşam sürebilseydin. Neyse, üzülme, tıp ilerliyor, elbet bir gün bunun da çaresini bulacaklar. Hehe...Ya da şey mi desem daha uygun kaçardı acaba? "Aramıza hoş geldin evlat! Bundan sonra kan ve karanlıkla besleneceksin!"...Puhahahaa...Bi duyan olsa ne sanacak yaw...

Neyse;

1- Sadece "forever" desem cevabı anlar mısın?

2- Metal Gear Solid 2 sadece Playstation 2 için tasarlanan bir oyun, zaten diğerinin kapasitesi yetmez, grafikleri gördüm de... Bu arada, bu nasıl soru yavrum evladım? Matematik formülü gibi, neyse ki sonsuz anlayış gücüm sayesinde "şak!" diye anladım... (Nah anladın!)

### Sevgili Level ,

Her şeyden önce bir gün bana, "Sen her ay bir dergi alacaksın bu dergiyi bir ay okuyacaksın ve elinden düşürmeyeceksin deseler her halde kesin dalga geçmeyin derdim. Gerçekten de mükemmel ötesi bir dergisiniz sizin önünüzde şapkamı çıkarıyorum (Eee iyi de kötüyü de ayırt eden bir okuyucu grubunuz var emin olun.)

Belki inanmayacaksınız ama yaş 21 oldu ben hala bilgisayar başında sabahlarken ev halkı yeter artık bir daha onun başına oturamayacaksın diye tehditler savururken bir elimde Level, karşımda oyun satır satır oynuyorum. Bakalım nereye kadar dayanacaklar merak konusu.

Şimdi gelelim naçizane sorularıma:

1- Herşeyden önce her ay bir oyun verme olayını bıkmadan usanmadan o kadar çileler çekerek verdiğiniz için teşekkür ediyorum. Tabii ki bilin bakalım laf nereye gelecek...

Geçenlerde sanki Phantasmagoria'yı verecekmiş gibi yazmışsınız yazınızda iyi hoş da bence önce 1. bölümünü verin ve ayrıca neden GAbriel Knight serisini vermiyorsunuz. Yani ööle hop diye olmaz ama birinci oyundan başlayarak bir ilke ( seri oyun çapında ) imza tabilirsiniz ( Yazması ne kadar kolaymış....)

2- Sizin gibi mükemmel bir dergiye sormak istiyorum. Neden bir TV kanalı düşünmüyorsunuz, sizce Türkiye'de büyük bir oyuncu kitlesi yok mu?

3- Bu ay (Ekim) verdiğiniz oyunu daha önceden defalarca bitirdim ama çok iyi bir oyun seçmişsiniz teşekkürler. Her arşivde mutlaka olmalı!

4- Artık sanane.com dan da kopya oyunları online oynayabileceğimiz doğru mu?

5- Önemli bir konu olduğuna inanıyorum . Tamam her ay bir Full oyun CD'si veriyorsunuz da derginin herhangi bir sayfasına onun kapağı gibi yapabileceğimiz kesip katlayıp kapak olacak bir bölüm yapsanız. Hem daha masrafsız olur herhalde.

6-Sevgili Cem abi sonuncusu sana: Kızlar konusunda sonuna kadar seni destekliyorum...

Yayın hayatınızda başarılar ve daima bu çizgiyi korumanız dileğimle (nasıl resmi bir sondu) BYE BYE işte...

**Serkan Koçyiğit**
**Kütahya**

**LEVEL**

Yavrum, evladım, çocuğum!

Akıllı ol, sen daha 21 yaşındasın, peki ben ne halt yiyim? 30'a santim kaldı ben hala oyun oynuyorum! Daha da kötüsü işimin bir kısmını bu oluşturuyor! Düşünsene, cicilerini giyip bir ortama girmişsin, yanına son derece hoş (gulp) bir gece elbisesi içinde, suratında bir milyon dolarlık bir gülümseme olan klas bir hatun yaklaşıyor. Hoş beş derken hatun soruyor, "Ne iş yaparsınız?"...Hah, buyur bakalım, gel sen cevap ver de göreyim sıkıyosa! Haliyle kastırıp "Hayat bir oyundur hanımefendi, ve ben bu oyunu çok iyi oynarım!" gibi cafcaflı bir cevap veriyorsun. Tabii senin aklında Fallout felan canlanıyor, ama gariban hatunun kafasından artık ne geçiyorsa suratı daha bir aydınlanıyor. Ve tabii sen de daha fazla çamura battığını anlıyorsun...Tam Cafer'lik bir durum yani...Bu durumda sana verecek iki nasihatım var, birinden birini seç artık. Ya oyunlardan kurtul, ya da "Yalnız birey güçlü bireydir" palavrasını iyice içine sindir, çünkü çok ihtiyacın olabilir ileride. Ama tabii kelin merhemi olsa kendi başına sürermiş, ve ben hâlâ aynaya baktıkça gözleri kamaşan bir herifim. Bilmem anlatabildim mi?...Neyse, işte cevapların;

1- Harbiden yazması çok kolay di mi? Seni gidi seniiiii!...Ama bak biz bu ay ne verdik, gördün di mi? Eh, hiç de fena sayılmaz, ne dersin?=)

2- Du bi dakka, önce gülmekten düşen dibimi yerden alayım...Puhahaha, haklısın tabii...Wohahahaha....TV kanalı!...Neden olmasın? Raahhahahahahaa!...

3- Eeee, bir şey biliyoruz da yapıyoruz dı mi? (Haydı hep beraber! HATTTIIIII LLLLLEEE-EEYYYYNNNNN!)

4- Bu soruyu duymamış olayım! Kopya oyunlar cıs, kaka, eee! (Evet, oynayabiliyorsun)

5- Ben bu yaşıma geldim senin gibi akıldane bir okur görmedim! Walla bravo! Aslında fena fikir diil de, uygulamada sorunlar çıkabilir, anlatabildim mi?

6- Cem abin yakında deli gibi aşık olduğu kadınla evlenip Fransa'ya yerleşecek. Ee, sen de onu buradan desteklemeye devam edersin artık tek tabanca halinle, eşşek diilsin ya! Puhahahahaha...

Nasıl matrak bir sondu ama?=)

( Tüm bunlar yalan, çekememezlik, iftira. -Cem)

**Mad Dog**

**YAZIN!**

# REKLAM INDEX






**Genel Yayın Yönetmeni**
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**
Cem Şancı cemsanci@level.com.tr
**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
**Yazı İşleri**
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
**Katkıda Bulunanlar**
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Emin Barış egaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kağan Ünaldı kunaldi@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr
**Grafik Tasarım**
Didem İncesağır didis@level.com.tr
**Yazı İşleri e-mail Adresi:**
**level@level.com.tr**

**Genel Müdür** Hermann W. Paul
**Genel Müdür Yardımcısı** Beste Özerdem
**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti**
**Adına Sahibi** Gökhun Sungurtekin
**Renk Ayrımı - Film Çıkış** Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
**Baskı** Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
**Dağıtım** BİRYAY A.Ş.
**VOGEL Yayıncılık** Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa
İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
**VOGEL ANKARA** Dilek Özgen
**Müşteri Temsilcisi** Serra Yurtman
**Ankara Büro** Meneviş Sokak 26/4
Yukarı Ayrancı ANKARA
Tel: (312) 467-0350
Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr

**Pazarlama Müdürü** Güler Okumuş
**Pazarlama Bölümü** Özlem Cenker, Ayten Çar
**Vogel Satış Müdürü**
Gönül Morgül mgonul@vogel.com.tr
**Reklam Koordinatörü**
Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr
**Reklam Müdürü**
Murat Yıldırım muratydr@level.com.tr
**Reklam Servisi**
Nesrin Aslan naslan@vogel.com.tr
Nurhan Bağcı bnurhan@vogel.com.tr
Sevil Sarıtaş ssevil@vogel.com.tr
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
**Reklam Trafikeri** Aynur Kına
**Reklam Servisi Faks:** (212) 297-1733
**Abone Servisi** Nur Geçili
Ayfer Karaalioğlu
Ayten Akgüre, Ebru Cinek
**Dağıtım Müdürü** Nebi Danacı
**Dağıtım Departmanı** Mehmet Çil, Cem Cenker
**Abone Servisi Faks:** (212) 238-7343
**Abone E-Mail:** abone@chip.com.tr
**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayımcılık San. ve Tic. A.Ş

 VOGEL

# ORİJİNAL TÜRKÇE OYUN

# GALATA

## BİLGİSAYARINIZI PAYLAŞMAYA HAZIR OLUN




Byzantine'i gördünüz sevdiniz. Türkçe oyun oynamanın tadına vardınız. Ne yazık ki dünyadaki Türkçe oyunların sayısı bir elin parmaklarından daha az. Ama Level, Kaf dağının arkasında da olsa Türkçe oyunları bulup size ulaştırmaya karalı. İşte nefis bir Türkçe Adventure, Galata... tarihi Galata kulesinin etrafında gelişen sır dolu olayları çözmeye çalışırken kendinizi oyunun ve İstanbul'un büyüsüne kapılmış bulacaksınız.

Çizgi film kalitesindeki GALATA oyunu, birbirinden güzel mekanlar, ilginç karakterler, espirili animasyonlar, komik sahnelerle, kısacası sonuna kadar eğlenceyle dolu. Üstelik de Türkçe. Yanlış okumuyorsunuz. Üçüncü kezdir oyunun TÜRKÇE olduğunu söylüyoruz. İçiniz rahat olsun. Bulmacaları çözmek, konuşmaları anlamak için İngilizce bilmek zorunda değilsiniz artık. GALATA ile, ilk okul öğrencisi kardeşinizden yetmişlik dedenize kadar herkes Galata'yı kolaylıkla oynayabilecek. Gerçi, bu durumda karşınıza başka bir sorun çıkıyor... Siz bilgisayarınızı ev halkı ile paylaşmaya dayanabilecek misiniz?

# KAPAK KONSU STRATEJİ OYUNLARI

Tüm oyun türleri gibi strateji oyunları da çehre değiştiriyorlar. Real Time Strateji denilince aklımıza geliveren Starcraft, Red Alert türü, 2D oyunlar olmaktan çoktan çıktı stratejiler. Aksiyon oyunlarını kıskandıran grafiklerle süslenmiş stratejiler yakın gelecekte bilgisayar oyuncularına uykusuz geceler geçirtecek.







## BOMBA GİBİ İNCELEMELER

**Baldur's Gate II** *INTERPLAY*

**Metal Gear Solid** *MICROSOFT*

**Midtown Madness 2** *MICROSOFT*

**Starship Troopers** *HASBRO INTERACTIVE*

**Rainbow Six Covert Ops Essentials** *RED STORM ENTERTAINMENT*

**Star Trek: Voyager Elite Force** *ACTIVISION*

**Superbike 2001** *ELECTRONIC ARTS*

**Jetfighter IV** *TALONSOFT*

**Racing Madness** *MICROSOFT*

**Nascar Racers** *HASBRO INTERACTIVE*

**Wizards and Warriors** *ACTIVISION*

**Close Combat: Operation Overboard** *MATTEL INTERACTIVE*

**Panzer General III** *MATTEL INTERACTIVE*



## TAM ÇÖZÜMLER

**MDK II • The Longest Journey • DEUS EX**